CD-ROM: Nejnovější hratelná dema

CENA 24 Kč, S CD-ROM 99 Kč

Excalibur

57 2.10.1996

Excalibur - časopis počítačových her

Archimedian Dynasty
Syndicate Wars
Larry 7
Lords of Realms 2
Screamer 2
Gene Wars
Swiv 3D
Warwind
3D Ultra Pinball 2
Pinball Construction Kit
Take your best shot

DEMA PRO AMIGU:
Almagica - Scions
Black Dawn II
Brain Damage Pinball
Genetic Species
Mega-Typhoon
Turbo Lode II
Valhalla 3 Demo...

9 771210 112005 00057

Novinky z ECTS
Age of Rifles
Jadged Alliance II
Pandora Directive
Links - Legends in Sports 97
Alien Breed 3D II
Fighting Spirit

Konzole

Konečně pořádná prodejna počítačových HER!

5. října -20%

V sobotu 5. října bude otevřena v centru Prahy u stanice metra I. P. Pavlova zatím největší prodejna počítačových her u nás, JRC Megastore.

Sortiment této prodejny zahrnuje celkem přes 2000 produktů z oblasti počítačové zábavy, a to nejen hry pro všechny běžně používané počítače a herní konzole (PC, Macintosh, Amiga, Atari, Sony PlayStation, 3DO, Nintendo, Sega, Jaguar, Lynx), ale i vše ostatní, co s počítačovou zábavou souvisí (výkonné multimediální počítače PC ADT, herní konzole, joysticky, rozšiřující karty a mnoho dalšího).

První tři zákazníci, kteří utratí přes 5000 Kč, dostanou u příležitosti otevření prodejny jako dárek hry v ceně přes 3000 Kč. Po celý den bude navíc platit neuvěřitelná sleva 20% na všechny počítačové hry!

Nezapomeňte: 5. října, 9:00, náměstí I. P. Pavlova 3.

JRC MEGASTORE

Nám. I. P. Pavlova č. 3, Praha 2
Tel.: 02 - 24 24 01 22, 02 - 24 24 01 22 23
Metro C, stanice I. P. Pavlova

obsah

Druhá část obrázku z titulní strany. Hra: Lighthouse od Sierra On-Line, inc.

Navštivte nás na Come In Future

(Brno 23. - 26. října, pavilon K1, stánek 7)

57

NOVINKY 4

4 **Reportáž z podzimního ECTS**
PAVEL HACKER
5 **ECTS podzim '96**
STANISLAV PROCHÁZKA
10 **Amiga news**
JOSEF KOMÁREK
12 **Co nového na superkonzole?**
KAREL POUSTKA

RECENZE PC 14

14 **Screamer**
SIMULÁTOR, ZÁVODNÍ AUTA
16 **Space Hulk II**
AKČNÍ - STRATEGIE, SCI-FI
18 **Jagged Alliance II**
STRATEGIE, PROFESIONÁLNÍ ZABIJÁCI
18 **Age of Rifles**
STRATEGIE, HISTORICKÁ
19 **Hind**
SIMULÁTOR, VRTULNÍK
20 **The Pandora Directive**
ADVENTURE, SCI-FI - HOROR
22 **Quake**
AKČNÍ, SCI-FI
24 **Links - Legends in Sports 97**
SPORT, GOLF
25 **Synnergist**
ADVENTURE, SCI-FI - HOROR
26 **The Elk Moon Murder**
INTERAKTIVNÍ FILM, DETEKTIVKA

RECENZE AMIGA 26

26 **Alien Breeed 3D II**
AKČNÍ (3D), SCI-FI
27 **XP8**
ARCADE, SCI-FI
28 **Fighting Spirit**
BOJOVÁ

NÁVODY 29

29 **Synnergist** PC-CD
30 **Screamer** PC-CD

Cena 75 Kč

Excalibur cd-rom

Volitelná příloha k časopisu

HRATELNÁ DEMA HER - PC 602 MB

3D Ultra Pinball II, Archimedian Dynasty, Gene Wars, Larry VII, Lords of Realms II, Pinball Construction Kit, Screamer II, Syndicate Wars, Swiv 3D, Take your best shot, Warwind.

HRATELNÁ DEMA HER - AMIGA 47 MB

...Antz, Black Dawn II, Brain Damage Pinball, Genetic Species, Hideous, Mega-Typhoon, Lost on Parrot Island, P.L.E.B.s, Scions of a F. W. - Almagica, Stratego, ThunderDawn, Turbo Lode II, Trapped August preview, Uropa II, Valhalla 3 Demo... ...a dalších několik set programů .

Internet: www.excal.cz

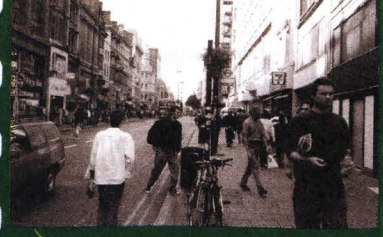
EXCALIBUR. Časopis počítačových her. ISSN 1210-1125. Založeno 1990. **Šéfredaktor:** Josef Vaněček (LEE). **Zástupce šéfredaktora:** Stanislav Procházka (Amph). **Autoři:** Karel Taufman (KaT), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (WotaN), Jakub Šlemr (Muddok), Karel Florian (Roger T.), Tomáš Jungwirth (TJoker), Michal Franěk (Mrkvoslav Pytlík), Josef Komárek (Joe), Jan Komárek (Honza), Jan Valenta (Azirek), Jan Horyna (Dracula), Jan Kleisner (JKL), Vladimír Ponechal (Vlapon), Tomáš Jirák (XIC), Jan Mrkvička (Leif Mongolson), Karel Poustka (Fanatic), Pavel Hacker (Rattle), Petr Slováček (Twyn), Pavel Jirák (Eldwyn), Marek Růžička (Marek), Mirek Kopecký (KEVIN), Robert Havlík (Hawkins). **Excalibur na Internetu:** www.excal.cz. **Administrativa:** Petra Vaněčková. **Inzerce:** Martin Ludvík, tel.: 02/667 123 15-6. **Grafika, DTP, www:** Excalibur. Z dodaných imprimovaných litografií vytisklo Aleko, s.r.o. Podávání novinových zásilek povoleno ŘPP Praha č.j. 727/96 ze dne 22. 2. 1996. Podávanie nov. zás. povolené RPP - Ba pošta Ba 12 dňa 22. 9. 1994 č.j. 365/94 a RPP-Ba, č.j. 2157/95-P zo dňa 15. 5. 1995. MK ČR 5786, MIČ 47129. Vydavatel: Martin Ludvík.
Copyright © Martin Ludvík - Popular Computer Publishing, 1996.

SEZNAM OBCHODŮ S EXCALIBUR CD-ROM

PRAHA 1: Martinská 5, *Klub 602 (doporučujeme!!!)*
PRAHA 1: Vladislavova 24, *PC SHOP*
PRAHA 2: Nám. I. P. Pavlova 3, *JRC Megastore*
PRAHA 2: Šumavská 19, *All Star*
PRAHA 4: Branická 40, *Computer Connection*
PRAHA 8: Zenklova 131, *Computer Connection*
BRNO: Benešova 15, *Computer Connection*
DĚČÍN IV: Plzeňská 9, *BBS spol. s r.o.*
KROMĚŘÍŽ: Dobrovského 170, *A.D.E.*

Hledáme další dealery - prodej pouze za hotové nebo na dobírku!

Hodnotící stupnice: 0 až 29 ★ nepoužitelné 30 až 49 ★★ pochybné 50 až 69 ★★★ solidní 70 až 89 ★★★★ velmi dobré 90 až 100 ★★★★★ neodolatelné.



ECTS 96 8.-10.September Olympia London

REPORTÁŽ Z PODZIMNÍHO ECTS. *PAVEL HACKER, EXCALIBUR.* PRVNÍ, CO VÁS NAPADNE PO PŘÍLETU DO LONDÝNA JE, ŽE TU VLÁDNE CHAOS. JEZDÍ VLEVO, ŽENSKÁ RADÍ MANŽELOVI PŘI COUVÁNÍ, HOSPODY ZAVÍRAJÍ V JEDENÁCT. POZDĚJI OVŠEM POCHOPÍTE, ŽE JE TO CHAOS ŘÍZENÝ TYPICKÝM BRITSKÝM POŘÁDKEM A ZAČNETE SE TROCHU ORIENTOVAT, TAKŽE DOKÁŽETE PŘEJÍT KŘIŽOVATKU BEZ ÚHONY. NEJINAK TOMU BYLO I S ECTS.

ANO, NEJINAK. O CEDULE JAKO VRATA S NÁPISEM NO STUDENTS OR UNDER 18'S NÁVŠTĚVNÍCI NÁVŠTĚVNÍCI ZAKOPÁVALI TAKŘKA NA KAŽDÉM KROKU A KOLEM NICH VE FRONTĚ POSTÁVALY TUCTY MLADISTVÝCH. FRONTU JSME S AMPHEM TAKTÉŽ POCTIVĚ VYSTÁLI A VYBAVENI AKREDITACEMI KONEČNĚ VSTOUPILI DO HALY ZASLÍBENÉ, HALY OLYMPIE. TA BYLA OPROTI LOŇSKU OPRAVDU ZAPLNĚNÁ, ZEJMÉNA DÍKY OKÁZALÝM... NO, SLOVO STÁNEK BY ASI NEBYLO NA MÍSTĚ. V PŘÍPADĚ *VIRGINU* BY SE SPÍŠE DALO MLUVIT O HRADU, JINÉ FIRMY, JAKO NAPŘ. *PHILIPS MEDIA* NEBO VŠEMI OBLÍBENÝ *MICROSOFT* MĚLY STANOVIŠTĚ DVĚ, TŘI... MEZI NEJZAJÍMAVĚJŠÍ PROPRIETY PATŘIL FOKKER *EMPIRU* (ZAVĚŠENÝ U STROPU), JIŽ ZMÍNĚNÝ HRAD VIRGINU, TESTOVACÍ ZAŘÍZENÍ GOLFOVÉHO ŠVIHU A DALŠÍ, PROSTĚ TOHO BYLO K VIDĚNÍ OPRAVDU DOST. ZASTOUPENÍ NA ECTS MĚLY FIRMY MALÉ, VELKÉ, ZNÁMÉ, ZAČÍNAJÍCÍ, A STEJNĚ PESTRÁ BYLA I SKLADBA NÁVŠTĚVNÍKŮ - OBCHODNÍCI, NOVINÁŘI (JÁ), REDAKTOŘI, ŠÉFREDAKTOŘI, VYDAVATELÉ, TVŮRCI, PROGRAMÁTOŘI, ZVUKAŘI, KAMERAMANI, CRACKEŘI A PROTEKČNÍ ZEVLOUNI, SAMOZŘEJMĚ. OBCHODNÍCI TRADIČNĚ V KRAVATÁCH A STŘÍDMÝCH OBLECÍCH, PROGRAMÁTOŘI VE SVETRECH, KOŠILÍCH A SE TŘEMI DIOPTRIEMI, OBČAS SE V DAVU VYSKYTL I MOTORKÁŘ NEBO PUNKER. PERLOU MEZI NIMI BYLI DĚLNÍCI A STATICI V TEPLÁCÍCH A HELMÁCH (NĚKDE TADY KOLEM) A LIDÉ NAJATÍ JAKO CHODÍCÍ REKLAMY (PILOTI F-22 OD *I-MAGIC,* MANÍK V KOMBINÉZE OD SCREAMRU II). ŘEK BYCH, ŽE ÚVODU BYLO UČINĚNO ZADOST.

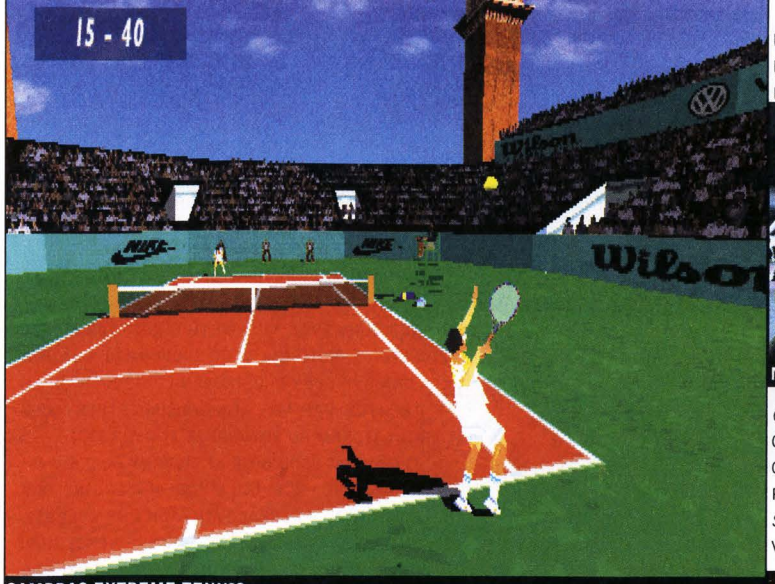
EXCALIBUR JE HERNÍ ČASOPIS, ALE KOMENTÁŘE K CHYSTANÝM HRÁM PÍŠE TRADIČNĚ AMPH, TAKŽE JÁ SI MŮŽU VYBRAT JEN TO NEJLEPŠÍ A PŘIDAT K TOMU NĚJAKÉ TY DRBY. MEZI SIMULÁTORY BUDE DLE MÉHO SKROMNÉHO NÁZORU NA ŠPICI FIGUROVAT *NOVALOGIC.* Z HRATELNÝCH ROZDĚLÁVEK, KTERÉ BYLY V JEJICH STÁNKU K VIDĚNÍ, BYCH SI VYBRAL NA CELÝ PŘÍŠTÍ ROK. PŘIPRAVUJÍ COMMANCHE 3, ARMORED FIST 2 A STEJNĚ JAKO *INTERACTIVE MAGIC* SIMULACI F-22 LIGHTING II, KTERÝ OVŠEM VYPADÁ DALEKO LÍP NEŽ JEHO KONKURENT. MEZI ADVENTURAMI SE TLAČÍ DO POPŘEDÍ RYZE LOGICKÁ COMICSOVKA DOWN IN THE DUMPS OD *PHILIPSE* A *WARNEROVSKÝ* SAFE-CRACKER, KTERÝ MÁ PO DLOUHÉ DOBĚ ORIGINÁLNÍ PŘÍBĚH (MŮJ ROZHOVOR S HLAVNÍM PROGRAMÁTOREM BUDE PŘIDÁN K RECENZI). CHYSTÁ SE LITTLE BIG ADVENTURE 2, KTERÝ SE JEDNIČCE PODOBÁ JAKO VEJCE VEJCI. O DALŠÍCH SE INFORMUJTE U AMPHA, ANI TY VESMĚS NEVYPADAJÍ ŠPATNĚ. APROPOS, MEZI ADVENTURAMI JE NOVÝ SOUTĚŽNÍ SMĚR - ČÍM DÉLE TRVÁ DOHRÁNÍ, TÍM LÍP (NO KONEČNĚ). SAFE-CRACKER TRIUMFUJE SE 67MI HODINAMI, DOWN IN THE DUMPS JE DRUHÝ - 50 HODIN... NA SEGU I DALŠÍ MAŠINKY SE CHYSTÁ VÝBORNÝ HOKEJ, DÁLE HROMADA AUT, GOLFŮ, DOKONCE I WWF WRESTLING, JENŽ JE OPRAVDU JAKO ŽIVÝ...

NEKORUNOVANÝM KRÁLEM ECTS SE OVŠEM STALO *SONY PLAYSTATION.* ABYCH SE PŘIZNAL, KONZOLE JSEM POKLÁDAL ZA STROJE VHODNÉ PRO PLOŠINOVKY, MLÁTIČKY A JEŠTĚ TAK MOŽNÁ AUTA NEBO FOTBALY, ALE V OLYMPII BYLA NA TÉHLE PLATFORMĚ K VIDĚNÍ I ADVENTURA (KONKRÉTNĚ BROKEN SWORD). NEBYLA NIJAK ŠPATNÁ, ALE NA CO SE STÁLY FRONTY, BYL PŘIROZENĚ FX FIGHTER 2 A TEKKEN 2. TAKY JSEM SI ZAHRÁL: NEJDŘÍV S AMPHEM, TOHO JSEM PÁRKRÁT PORAZIL. DEN NATO, S POCITEM MISTRA VŠECH BOJOVÝCH SPORTŮ, JSEM OPĚT UCHOPIL JOYPAD, ALE MŮJ SOUPEŘ MUSEL NA SCHŮZKU A TAK JSEM SE OCITL VEDLE NĚKOHO, KDO MĚL NA SOBĚ TRIČKO *SONY PLAYSTATION.* PŘÍLIŠ POZDĚ JSEM POCHOPIL, ŽE TEN NĚKDO PATŘÍ K PARTĚ PROGRAMÁTORŮ, KTERÁ SE O VYSTAVENÉ PLAYSTATIONY STARALA... PO ZAZNĚNÍ GONGU SE MI PODAŘILO SOUPEŘI NAKLEPNOUT BUDKU, COŽ BYLO OVŠEM TAKY TO POSLEDNÍ, CO JSEM V DANÉM KOLE UDĚLAL. NAHORU, DOLU, NA ZEM, DO VZDUCHU... NO NIC. PREJ TO CHCE TRÉNINK.

P.R. MANAŽEŘI POČÍTAČOVÝCH FIREM ZROVNA NEZAPADAJÍ DO NAŠÍ PŘEDSTAVY O BOHATÝCH, DISTINGUOVANÝCH A ODMĚŘENÝCH OBCHODNÍCÍCH. *HOWARD* OD *SIERRY* ROZDÁVAL POZVÁNKY NA *SIERRÁCKOU* PARTY VŠEMA ČTYŘMA A K TOMU JEŠTĚ ZVLÁDAL SCHŮZKY, *DENE* Z *BLUE BYTU* SI S NÁMI MÍSTO O PRÁCI POVÍDAL O FOTBALU, *SCOTT,* NOVÝ MANAŽER *OCEANU,* SE VAŘIL VE VLASTNÍ ŠŤÁVĚ JAKO ŽÁČEK U MATURITY A VŮBEC, I LIDÉ Z HERNÍHO NEBE JSOU JENOM LIDI. KDYŽ UŽ JSEM TO NAKOUS, SIERRÁCKÁ *„RAMA"* PARTY SE NÁRAMNĚ VYDAŘILA. S NESPORNOU ZÁSLUHOU ČESKÉ VÝPRAVY HOSTITELŮM NÁVŠTĚVNÍCI VYPILI VŠECHNO PŘIPRAVENÉ PIVO, PŘIČEMŽ NEJVĚTŠÍ UZNÁNÍ BEZESPORU PATŘÍ AMPHOVI. O LIKVIDACI METLY LIDSTVA - ALKOHOLU VYŠŠÍ VOLTÁŽE SE MEZITÍM POSTARALI TUZEMCI, TAKŽE DEN NATO BYLO V OLYMPII VYMALOVÁNO. NĚKOLIK NEJMENOVANÝCH OBCHODNÍCH ZÁSTUPCŮ NESTIHLO SVOJE RANNÍ SCHŮZKY, NĚKTEŘÍ SE PRO JISTOTU NEDOSTAVILI VŮBEC A DOČASNÉMU SELHÁNÍ HLASIVEK SE TEN DEN ROZHODNĚ NIKDO NEDIVIL. I MŮJ SLOVNÍ PROJEV SPÍŠE NEŽ CIVILIZOVANÉHO ŽURNALISTU PŘIPOMÍNAL VELITELE PIRÁTSKÉ LODI KŘÍŽENÉHO S WARTBURGEM, TAKŽE JSEM RADŠI MLČEL A FOTIL. NO, NEZBÝVÁ NEŽ SLOVO ZÁVĚREM.

NEMUSÍME SE BÁT, ŽE BY PŘÍŠTÍ ROK NEBYLO SI U ČEHO KAZIT JIŽ TAK CHATRNÝ ZRAK A NERVOVOU SOUSTAVU, COŽ JE DOBŘE, NEBOŤ O ČEM BYCHOM PAK PSALI, ŽE? U RECENZE NA *HINDA* SE TĚŠÍ **—RATTLE.**

3D HELICOPTER S.E.U.



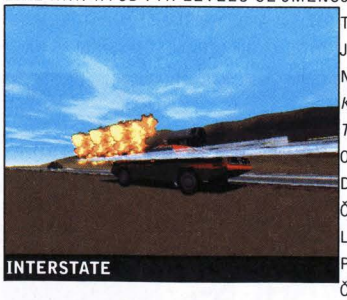
SAMPRAS EXTREME TENNIS

ECTS PODZIM '96. *STANISLAV PROCHÁZKA, EXCALIBUR.* V PRVNÍ ŘADĚ JE POTŘEBA ŘÍCI, ŽE NA PODZIMNÍM LONDÝNSKÉM ECTS BYLO MNOHEM VÍCE FIREM NEŽ NA JAŘE. HLAVNÍM DŮVODEM JE TO, ŽE JARNÍ ECTS SE KONÁ ZHRUBA VE STEJNÉM OBDOBÍ JAKO E3, KTERÁ JE MNOHEM VĚTŠÍ, A TUDÍŽ NĚKTERÉ SPOLEČNOSTI (JAKO TŘEBA VIRGIN NEBO ELECTRONICS ARTS) SE NA JAŘE ECTS PROSTĚ NEZÚČASTNÍ. TENTO PROBLÉM NYNÍ ODPADÁ A JARNÍ ECTS SE UŽ KONAT NEBUDE. NO NIC, ECTS BYLA TEDY VĚTŠÍ A ANI VÝŠE JMENOVANÉ FIRMY JI NEVYNECHALY. NAŠTĚSTÍ STÁNEK VIRGINU PATŘIL K TĚM NEJNÁPADNĚJŠÍM A I K NEJLEPŠÍM.

PINBALL CONSTRUCTION KIT

PODLE ABECEDY TEDY ZAČNEME U FIRMY, KTERÁ MÁ ZA SEBOU PŘEDEVŠÍM ÚCTYHODNOU ŘADU PINBALLŮ: **21ST CENTURY**. U STÁNKU TÉTO FIRMY SE PO MÍRNÉM, LEČ DÍKY GRAFICE OČEKÁVANÉM, NEÚSPĚCHU NEPŘEDVÁDĚL *SYNNERGIST*, ALE DVĚ HRY, KTERÉ SE VEJDOU DO VELICE ÚZKÉHO ZÁBĚRU TÉTO FIRMY. *ABSOLUTE PINBALL* JE PODLE MĚ ÚPLNĚ NORMÁLNÍ 2D PINBALL S POMĚRNĚ RYCHLÝM SCROLLINGEM A ŠPETKOU DOBRÉ MUZIKY. DVĚMA SLOVY: ŽÁDNÝ BESTSELLER. PROJEKTEM ČÍSLO JEDNA ZŮSTÁVÁ U 21ST UŽ NA JARNÍM ECTS PŘEDVÁDĚNÝ *PINBALL CONSTRUCTION KIT*. JESTLI UDĚLÁ NEBO NEUDĚLÁ DÍRU DO SVĚTA, TO SE NEODVÁŽÍM ODHADNOUT, ALE *PCK* JE KAŽDOPÁDNĚ OPRAVDU PIONÝRSKÝ A ODVÁŽNÝ KOUSEK. KROMĚ VLASTNÍCH STOLŮ SI SAMOZŘEJMĚ MŮŽETE ZVOLIT I POZADÍ STOLU A MUZIKU A SPOUSTU DALŠÍCH VĚCÍ (PRÝ). OBĚ HRY VYCHÁZEJÍ NA PŘELOMU ZÁŘÍ-ŘÍJEN. Z TĚCH JAKSI VZDÁLENĚJŠÍCH TITULŮ: KONVERZE *SLAMTILTU* PRO PC A „MANAŽERSKÁ GAMESKA" *INTERNATIONAL AVIATION MANAGER*. NA STEJNÉM MÍSTĚ JAKO NA JAŘE, U ZDI, SE TÍSNIL PIDISTÁNEK **7TH LEVEL**. HLAVNÍ ATRAKCÍ BYLA HRA *MONTY PYTHON'S QUEST FOR THE HOLY GRAIL*. TOTO BYLO JEŠTĚ UMOCNĚNO CHLAPÍKEM V OHOZU (HADRECH) Z PŘELOMU TISÍCILETÍ. KROMĚ *MONTY PYTHONA* SI 7TH LEVEL VZAL NA MUŠKU JEŠTĚ ZVÍŘECÍHO DETEKTIVA *ACE VENTURU*, COŽ JE SICE KRESLENÁ ADVENTURA, ALE JIMA CARREYHO JSEM POZNAL I JÁ. DOCELA ZAJÍMAVĚ VYPADALA GRAFICKY PODAŘENÁ STRATEGIE *DOMINION*. MIMOCHODEM, HRY VE STYLU *COMMAND AND CONQUER* SE OBJEVOVALY U KAŽDÉHO DRUHÉHO STÁNKU. *COMMAND AND CONQUER* BYLA TOTIŽ NEJLÉPE PRODÁVANÁ HRA UPLYNULÝCH MĚSÍCŮ. KROMĚ STRATEGIÍ SAMOZŘEJMĚ STÁLE FRČÍ I DOOM-LIKE HRY. TA OD 7TH LEVELU SE JMENUJE *G-NOME* A VYJDE ASI V ŘÍJNU. *G-NOME* JE OSTŘE SMĚŘOVÁN K TOMU, ABY SE Z NĚJ STALA JEDNA Z TĚCH LEPŠÍCH PAŘEB PO SÍTI.

HYPERBLADE II


INTERSTATE

NÁSLEDNÍK RPG „HRY ROKU 93" *BETREYAL AT KRONDOR* SE NAZÝVÁ *RETURN TO KRONDOR: TEAR OF THE GODS* A DO KONCE ROKU BY MĚLA OBLAŽIT DUŠE VŠECH SKŘETOBIJCŮ A JIM PODOBNÝCH. U **ACTIVISION** SE ZA SVOU PRÁCI URČITĚ STYDĚT NEMUSÍ. *„MECHWARRIOŘI"* SE STALI NATOLIK ZNÁMÝMI, ŽE KONVERZE NA PLAYSTATIONA A SATURNA SE DALA VÍC NEŽ OČEKÁVAT. TATO PECKA VYJDE NA TRH AŽ V ÚNORU PŘÍŠTÍHO ROKU A NENÍ ŽÁDNÝ DŮVOD, PROČ BY SE *MECHWARRIOR 2* NEMOHL STÁT HITEM I NA KONZOLÍCH. *BLAST CHAMBER* JE V PODSTATĚ LOGICKÁ STŘÍLEČKA, PŘIČEMŽ HRÁČ OVLÁDÁ „GENETICKY VYPIPLANÉ ATLETY", S DOBRÝM NÁPADEM. TATO LIBŮSTKA VYCHÁZÍ NA KONSOLE V LISTOPADU, NA PC O TŘI MĚSÍCE POZDĚJI. ONLY PC JE *INTERSTATE '76*, COŽ JE PROJÍŽĎKA PO AMERICKÉM JIHOVÝCHODĚ S AUTEM NARVANÉM BOUCHAČKAMA VŠECH KALIBRŮ. VELMI NÁROČNOU HROU (HLAVNĚ NA HARDWARE:-) SE MI JEVÍ *HYPERBLADE*. VE VEKTOROVÉ FUTURISTICKÉ POLOKOULI SE HRAJE NĚCO VZDÁLENĚ PŘIPOMÍNAJÍCÍ HODNĚ BRUTÁLNÍ HOKEJ. PC - PODZIM, PLAYSTATION - JARO. NĚMECKÁ FIRMA **BLUE BYTE** NEUSNULA NA VAVŘÍNECH PO *ALBIONU* A *SETTLERS II* A JEJÍ DALŠÍ TITUL POD NÁZVEM *ARCHIMEDIAN DYNASTY* JE SIMULÁTOR PONORKY. KLAUSTROFOBICKÁ ATMOSFÉRA PODMOŘSKÝCH HLUBIN JE U *ARCHIMEDIAN DYNASTY* NEPŘEHLÉDNUTELNÁ A I AKČNÍ ČÁST HRY VYPADÁ DOCELA ZÁBAVNĚ, TAKŽE SE MÁME PŘED VÁNOCI NA CO TĚŠIT. NA ECTS SE POPRVÉ MLUVILO TAKÉ O NOVINCE *3D HELIKOPTER S.E.U.* SPÍŠ STŘÍLEČKA Z FUTURISTICKÉHO VRTULNÍKU NEŽ SUPERREALISTICKÁ SIMULACE. VYJDE ZAČÁTKEM PŘÍŠTÍHO ROKU. PO ÚSPĚCHU *SETTLERS II* (V EVROPĚ PŘES 200 000 PRODANÝCH KOPIÍ) CHYSTÁ BLUE BYTE DATADISK, KTERÝ BUDE OBSAHOVAT NOVÉ MISE, MAP EDITOR ATD. ATD.

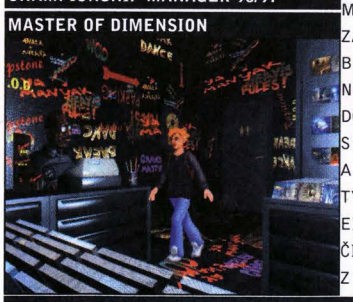
MECHWARRIOR II

TAKÉ **CODEMASTERS** TĚŽÍ Z PRODUKTŮ ČASŮ MINULÝCH. JEJICH *MICRO MACHINES* (750 000!!!) JSOU URČITĚ JEDNOU Z NEJPRODÁVANĚJŠÍCH HER VŠECH DOB. CHYSTÁ SE POKRAČOVÁNÍ *(MICRO MACHINES V3)*, KTERÉ JE JAKOBY 3D, ALE JE STEJNĚ ZÁBAVNÉ JAKO JEHO PŘEDCHŮDCI. DALŠÍ VARIACÍ JSOU *MICRO MACHINES MILITARY*, KTERÉ, JAK JSTE JISTĚ POCHOPILI, JSOU LADĚNY JAKSI VOJENSKY, TAKŽE PŘIBUDE VÝBĚR ZBRANÍ A POTŘEBA PŘESNÉ TREFY. KROMĚ „MM" TITULŮ CHYSTÁ SÉRII SPORTŮ, TAKŽE POPOŘÁDKU: *SAMPRAS EXTREME TENNIS* JE UŽ NA TRHU A *JONAH LOMU RUGBY* (OK) VYJDE V ÚNORU. VŠECHNY TITULY JSOU PRO PC, SATURN, PLAYSTATION A PRO MEGADRIVE (!!!). U MALÉHO STÁNKU **DIGITAL INTEGRATION** SE VŠE TOČÍ OKOLO *HINDA*. RECENZE JE V TOMTO V TOMTO ČÍSLE. V PRŮBĚHU PŘÍŠTÍHO ROKU VYJDE DALŠÍ LETECKÝ SIMULÁTOR, TENTOKRÁT *F-16*, TAKŽE NE VRTULNÍK A KOMPLETNĚ ROZDÍLNÝ ENGINE. **EIDOS INTERACTIVE** JE KOLOSEM, JENŽ SPOLKL NĚKTERÉ „PROBLÉMOVÉ" NEBO ZADLUŽENÉ FIRMY JAKO *CENTREGOLD, DOMARK* A *CORE*, TAKŽE POD SVOU HLAVIČKOU VYDÁ VŠECHNY TITULY, KTERÉ TYTO FIRMY CHYSTALY VYDAT. A JE TOHO OPRAVDU POŽEHNANĚ. S NOVOU ANGLICKOU FOTBALOVOU SEZÓNOU VYCHÁZÍ *CHAMPIONSHIP MANAGER 96/97*. MIMOCHODEM, FOTBAL MANAGERY JSOU JEDNY Z NEJPRODÁVANĚJŠÍCH HER V ANGLII I PO EVROPĚ. V EVROPĚ MAJÍ SKORO VŠECHNY ZEMĚ SVOJÍ VLASTNÍ JAZYKOVOU VERZI A SVOJE LIGOVÁ MUŽSTVA. A MY NE :-((

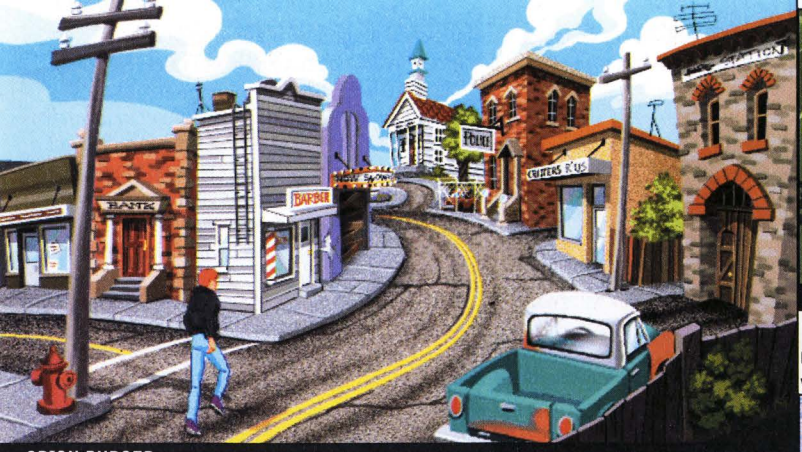
MICROMACHINES III

DÁLE VYCHÁZÍ ADVENTURA *MASTER OF DIMENSION*, JEJÍŽ VELKOU VÝHODOU JE RUČNĚ KRESLENÁ GRAFIKA A HLAVNĚ (SLIBOVANÁ) ROZSÁHLOST. DLOUHO OČEKÁVANÝ *DEATHTRAP DUNGEON* UŽ JE NA SPADNUTÍ A VYPADÁ HODNĚ DOBŘE. BOHUŽEL NENÍ K DISPOZICI DEMO, TAKŽE HRATELNOST NELZE OBJEKTIVNĚ POSOUDIT. DALŠÍ ADVENTURA JE *ORION BURGER*. PSALI JSME O NÍ UŽ PO JARNÍ ECTS A PODLE ROZHOVORU S TVŮRCEM A PO SHLÉDNUTÍ NĚKOLIKA ČÁSTÍ HRY JSEM POCHOPIL, ŽE CELÁ HRA JE HODNĚ ULÍTLÁ A HODNĚ DLOUHÁ A HODNĚ SLOŽITÁ. MOŽNÁ PROTO JE VE HŘE ZABUDOVÁN HINT MÓD. HINT MÓDY SE VŮBEC OBJEVUJÍ VE VELKÉM MNOŽSTVÍ NOVĚ VZNIKAJÍCÍCH ADVENTEK (?!). ZAJÍMAVÝ JE ROVNĚŽ PROJEKT *BLOOD*, KTERÝ BUDE AŽ NA JAŘE PŘÍŠTÍHO ROKU. PRO TY, KTEŘÍ NEČETLI FANATIKŮV ČLÁNEK O *BLOODU* (EX 53): DOOM-LIKE HRA, KDE SE DÁ BOJOVAT TŘEBA S VOODOO PANENKOU A VŮBEC JE PLNÁ MYSTIKY A TEMNOTY, I KDYŽ JE OD ÚPLNĚ NEZNÁMÉHO TÝMU *APOGEE* ;-) MNOŽSTVÍ TITULŮ, KTERÉ EIDOS CHYSTÁ, JE OPRAVDU PŘEKVAPUJÍCÍ A URČITĚ TÉTO FIRMĚ VĚNUJEME V NĚKTERÉM Z PŘÍŠTÍCH ČÍSEL SAMOSTATNÝ ČLÁNEK. JEDNÍM

CHAMPIONSHIP MANAGER 96/97


MASTER OF DIMENSION

ARCHIMEDEAN DYNASTY



ORION BURGER

Z GIGANTŮ, KTERÝ CHYBĚL NA JARNÍM ECTS, JE FIRMA **ELECTRONICS ARTS**. EA DISTRIBUUJE PRODUKTY VÝVOJÁŘSKÝCH DIVIZÍ EA SPORTS, BULLFROG, ORIGIN, JANE'S A NYNÍ I FOX INTERACTIVE. POKRAČOVÁNÍ VELEZNÁMÝCH *„STRIKŮ"* SE NAZÝVÁ *SOVIET STRIKE*. VYPADÁ LÉPE (GRAFICKY), ALE ZATRACENĚ PODOBNĚ JAKO JEHO SLAVNÍ PŘEDCHŮDCI. PRO ZAJÍMAVOST, REKLAMA NA TUTO HRU BYLA KROMĚ TIMESŮ, GUARDIANŮ A DALŠÍCH ANGLICKÝCH NOVIN UMÍSTĚNA I V MOSKEVSKÝCH KINECH A MOSKEVSKÝCH MCDONALDECH. POD HLAVIČKOU EA SE PŘEDSTAVIL **EA SPORTS**, TÝM, KTERÝ CHYSTÁ „VERZE" SPORTOVNÍCH HER NA PŘÍŠTÍ ROK, TJ. '97. S FOTBÁLKEM *FIFA '97* BY SI RÁDI PÁNOVÉ OD EA SPORTS UPEVNILI UŽ TAK JEDNOZNAČNOU POZICI NA TRHU S FOTBALOVÝMI SIMULÁTORY. VYPADÁ BÁJEČNĚ, TAKŽE KONKURENCI PŘEJME HODNĚ ŠTĚSTÍ. STEJNÁ SITUACE (I KDYŽ NE TAK JEDNOZNAČNÁ) JE S HOKEJEM *NHL '97*. FANOUŠKEM BASKETBALU NEJSEM, TAKŽE NEMOHU POSOUDIT ATRAKTIVITU (A ZÁBAVU:) *NBA '97*. PRO TVRDÉ HOCHY, KTEŘÍ TOMU ROZUMÍ, VYCHÁZÍ *MADDEN NFL '97*. VŠECHNY TYTO HRY POSTUPNĚ VYCHÁZÍ NA PC, PLAYSTATION, SATURN, SNES A MEGADRIVE (!). ZBRUSU NOVOU NOVINKOU OD EA SPORTS JE *ANDRETTI RACING*. PO SPOLUPRÁCI S KLANEM ANDRETTI VZNIKLA HRA, VE KTERÉ JE MOŽNÉ ZÁVODIT JAK S FORMULEMI, TAK I S „NORMÁLNÍMI" VOZY. ABY BYL VÝČET ÚPLNÝ, NEMĚL BYCH ZAPOMENOUT NA *PGA TOUR GOLF '97* A *IAN BOTHAM CRICKET* (BOMBAAAH!). KAPITOLOU SAMU PRO SEBE JE TVŮRCE GENIÁLNÍCH HER **BULLFROG**. SNAD JIŽ V PŘÍŠTÍM ČÍSLE SE SETKÁTE S RECENZÍ NA *SYNDICATE WARS*, HRU, JENŽ MĚLA BÝT LEPŠÍ A DESTRUKTIVNĚJŠÍ NEŽ JEJÍ PŘEDCHŮDCE. MÁME K DISPOZICI I DEMO, ALE VZHLEDEM K JEHO ROZSAHU JEŠTĚ NENÍ V DOBĚ PSANÍ TOHOTO ČLÁNKU JASNÉ, ZDA SE OBJEVÍ NA COVER CD (POTVRZENO: DÁVÁME HO TAM! -ML-). DO VÁNOC BY SE MĚLI DOČKAT I ZLODUŠI, TOUŽÍCÍ PO MEGA-DUNGEONU *DUNGEON KEEPER*. PRO TY Z VÁS (A FANATIKA), KTEŘÍ SI OBLÍBILI *THEME PARK*, BULLFROG PŘIPRAVUJE *THEME HOSPITAL*, NESKUTEČNĚ DO DETAILŮ PROPRACOVANOU NEMOCNIČNÍ STRATEGII. POSLEDNÍ HROU OD „ROPUCHY" JE AKČNÍ SCI-FI STRATEGIE *GENE WARS* PLNÁ MONSTER A DOBRÉ GRAFIKY (VIZ DEMO NA CD). DALŠÍ VELMI MOCNOU (A BOHATOU) SKUPINOU JE **ORIGIN**. NEJVĚTŠÍM TAHÁKEM JE ASI *PRIVATEER 2: THE DARKENING*. HRA SE SKLÁDÁ ZE TŘÍ ČÁSTÍ: OBCHODOVÁNÍ A STRATEGIE, VIDEO PASÁŽE A VLASTNÍ BOJ A LÉTÁNÍ PO ROZSÁHLÉM VESMÍRU. GRAFIKA JE ÚŽASNÁ, STRATEGIE PROPRACOVANÁ, TAKŽE MŮŽEME OČEKÁVAT BESTSELLER NEBO PRŮŠVIH??? DOUFÁM, ŽE SE UKÁŽE UŽ V PŘÍŠTÍM ČÍSLE. TAMTÉŽ BY SE MĚLA OBJEVIT RECENZE NA *CRUSADER: NO REGRET*. BOHUŽEL, HRU JSEM VIDĚL JE KRÁTCE, TAKŽE VÁM NEMOHU PŘÍNOSNĚ VYSVĚTLIT CO JE NOVÉHO A JINÉHO:-). LETEČTÍ SPEACIALISTÉ **JANE'S** VYDÁVAJÍ KROMĚ DATADISKŮ K *ATF* VYLEPŠENOU VERZI *US NAVY FIGHTERS*, KTERÁ MÁ LEPŠÍ GRAFIKU, MULTI-PLAYER MÓD A VŮBEC VŠECHNO LEPŠÍ (BA AŽ NEJLEPŠÍ...). VE SPOLUPRÁCI S **FOX INTERACTIVE** VYJDE STŘÍLEČKA *DIE HARD* (SMRTONOSNÁ PAST 1..3), *INDEPEDENCE DAY* (V DOBĚ PSANÍ TOHOTO ČLÁNKŮ NÁZEV NEUSTANOVEN) A PROGRAM PRO TVORBU VLASTNÍCH DÍLŮ BARTA SIMPSONA (NEKECÁM). *THE SIMPSON CARTOON STUDIO* OBSAHUJE SPOUSTU LOKACÍ, STOVKU JIŽ NAMLUVENÝCH HLASŮ (A NAHLUČENÝCH HLUKŮ) A SAMOZŘEJMĚ CELOU SPRINGFIELDSKOU „SMETÁNKU".

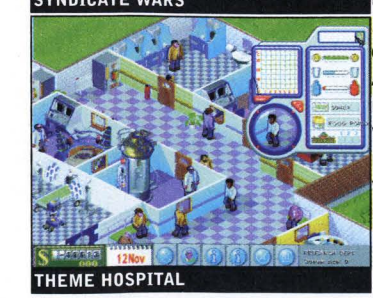
FLYING CORPS

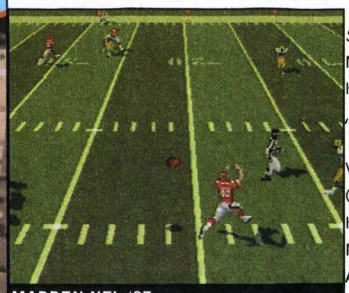
DUNGEON KEEPER

FIFA '97

GENE WARS

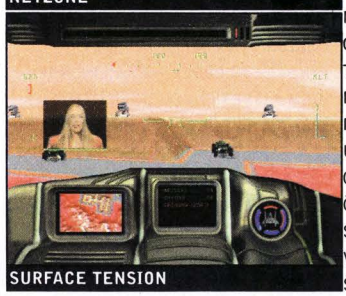
SYNDICATE WARS


THEME HOSPITAL


MADDEN NFL '97

US NAVY FIGHTERS

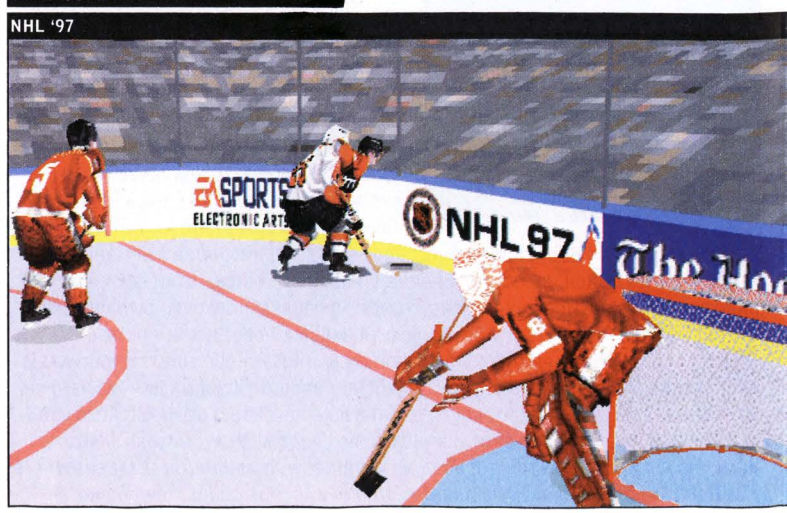
NETZONE


SURFACE TENSION

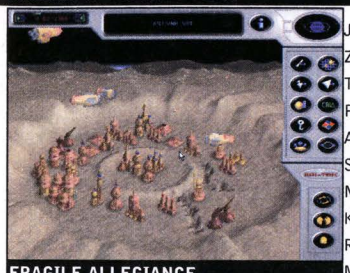
U STÁNKU **EMPIRE** SE EVIDENTNĚ SNAŽILI NAVODIT ATMOSFÉRU Z DOB 1. SVĚTOVÉ VÁLKY (KONKRÉTNĚ MĚ ZAUJALA OCHUTNÁVKA NĚMECKÉHO ŠNAPSU). VE HŘE *FLYING CORPSE*, KTERÁ MÁ PRÝ BÝT NEJREALISTĚJŠÍ, NEJPŘESNĚJŠÍ A VŮBEC **NEJ** - SIMULÁTOR Z 1. SVĚTOVÉ. HRA MÁ VYCHYTÁNY TAKOVÉ DETAILY JAKO TŘEBA: ROZDÍLNÝ ZVUK KULOMETŮ U RŮZNÝCH MODELŮ LETADEL, TAKŽE PO ČASE POZNÁTE, ZDA STŘÍLÍ PROTIVNÍK NEBO SPOLUHRÁČ, KRAJINA VE HŘE JE OPRAVDU FRANCOUZSKÁ KRAJINA SVÉ DOBY OKOPÍROVANÁ Z PŮVODNÍCH LETECKÝCH MAP ATD. ATD. DALŠÍM LETECKÝM SIMULÁTOREM OD ROWANŮ JE *MIG ALLEY*. TENTOKRÁT JSOU BOJE SITUOVÁNY DO DOBY AMERICKÉHO PRŮŠVIHU V KOREJI A ENGINE JE KOMPLETNĚ PŘEPRACOVANÝ (ČILI NE VYLEPŠENÝ!). KROMĚ TOHO CHYSTÁ EMPIRE NĚKOLIKERO DALŠÍCH *BATTLEGROUNDŮ* A NOVOU VERZI *PRO PINBALLU*. U FIRMY **GAMETEK** I NADÁLE PŘIPRAVUJÍ A PROPAGUJÍ *BATTLECRUISER 3000AD*, VESMÍRNÝ SIMULÁTOR, VE KTERÉM SE OBCHODUJE, LÉTÁ, POPŘÍPADĚ STŘÍLÍ PO ALIENECH. *NET: ZONE* JISTĚ POTĚŠÍ VŠECHNY CYBER-PUNKERY, HACKERY A PODOBNĚ VYCHÝLENOU ČÁST POPULACE. JEDNÁ SE V PODSTATĚ O ADVENTURU V PROSTŘEDÍ VIRTUALNÍ REALITY, PŘIČEMŽ PÁTRÁTE PO SVÉM ZMIZELÉM OTCI NA NETU. HRA JE OBDAROVÁNA VELMI PSYCHADELICKOU GRAFIKOU. *SURFACE TENSION* JE NĚCO MEZI *DESCENTEM* A *COMANCHEM* A TO VŠECHNO VE VGA GRAFICE. UVIDÍME BRZY. **GREMLIN** VYDÁVÁ POKRAČOVÁNÍ *LOADED*. S TOUTO NOVINKOU POD NÁZVEM *RELOADED* BY URČITĚ GREMLIN RÁDI NAVÁZALI NA VELMI DOBROU PRODEJNOST PŘEDCHŮDCE (PRO ZAJÍMAVOST, KAŽDÝ ŠESTÝ MAJITEL PLAYSTATIONA MÁ DOMA *LOADED*). NICMÉNĚ, HLAVNÍM PRODUKTEM TOHOTO PODZIMU JE *REALMS OF THE HAUNTING*. HRA POUŽÍVÁ UPRAVENÝ ENGINE ZE HRY *NORMALITY*, ALE JE OBOHACENA O NOTNOU DÁVKU KRVE, DÉMONŮ, ČERNÉ MAGIE, TERORU A ŠÍLENSTVÍ. NIC PRO SLABŠÍ NÁTURY. SIMULÁTOR FUTURISTICKÉHO VZNÁŠEDLA *HARDWAR* NÁS ZAVEDE DO DEPRESIVNÍ (JAK JINAK?) BUDOUCNOSTI, KONKRÉTNĚ DO MĚSTA, VE KTERÉM FUNGUJETE JAKO TAXI, ŠPEDITÉR, ZABIJÁK... NÁMĚT HRY JE PODOBNÝ *ROAD WARRIOROVI*, ALE PROVEDENÍ JE ÚPLNĚ JINÉ. VE VAŠEM (ZE ZAČÁTKU MALÉM) LETADLE LÉTÁTE PO VEKTOROVÉM A ROZSÁHLÉM MĚSTĚ A ČEKÁTE NA PŘÍLEŽITOST UKÁZAT, CO VE VÁS JE (A NENÍ). PODOBNĚ VESELÁ BUDOUCNOST POZNAMENALA I PĚKNĚ VYPADAJÍCÍ STRATEGII *FRAGILE ALLEGIANCE*. POSLEDNÍ HROU OD GREMLINŮ JE *HARD CORE 4X4*. NEJEDNÁ SE O NIC JINÉHO, NEŽ O HROMADNÉ PROHÁNĚNÍ VEKTOROVÝCH OFF-ROAD AUT PO ROZLIČNÝCH PROSTŘEDÍCH NAŠÍ KRÁSNÉ PŘÍRODY. „SPECIALISTÉ NA SIMULÁTORY A STRATEGIE" **INTERACTIVE MAGIC** BRZY VYDAJÍ SIMULÁTOR *IM1A2 ABRAMS*, KTERÝ V SOBĚ SOUSTŘEĎUJE, STEJNĚ JAKO NĚKOLIK HER PŘEDTÍM, STRATEGICKO-TAKTICKOU ČÁST A VLASTNÍ STŘELBU, ŘÍZENÍ ATD. DALŠÍM SIMULÁTOREM JE *IF22 LIGHTNING II*, O KTERÉM SI MYSLÍM (A NE-

HARD CORE 4X4

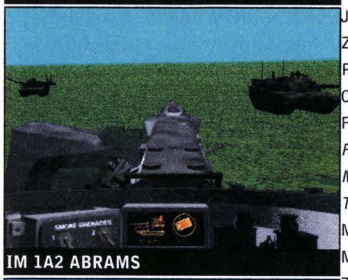
NHL '97



REALMS OF THE HAUNTING

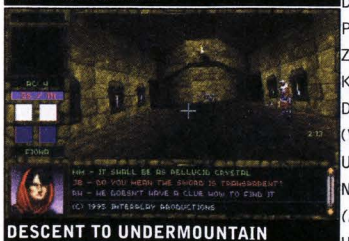


FRAGILE ALLEGIANCE

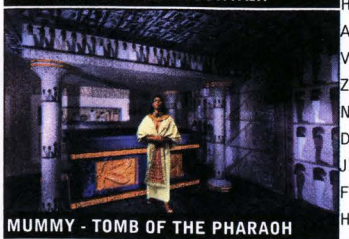


IM 1A2 ABRAMS

IF22 LIGHTNING II



DESCENT TO UNDERMOUNTAIN



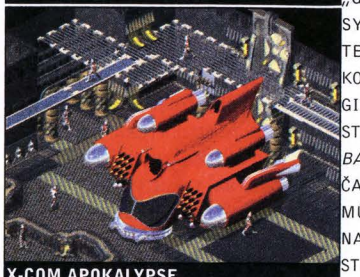
MUMMY - TOMB OF THE PHARAOH

SHATERED STEEL

JEN JÁ, ŽE BY MOHL VYPADAT TROCHU LÉPE. ZAJÍMAVĚJI VYPADÁ VOJENSKÁ NÁMOŘNÍ STRATEGIE *HARPOON CLASSIC 97,* VE KTERÉ BUDETE PÁNEM CELÉHO LOĎSTVA V SEVERNÍM ATLANTIKU, VE STŘEDOZEMNÍM MOŘI A JINDE... STRATEGIE NE NEPODOBNÁ *CIVILIZACI* SE HRDĚ NESE NÁZEV *DESTINY.* BOHUŽEL JSME MĚLI K DISPOZICI POUZE BETA VERZI TÉTO HRY, KTERÁ BYLA PLNÁ CHYB, TAKŽE NA RECENZI, KTERÁ MĚLA BÝT V TOMTO ČÍSLE SI ASI POČKÁME DO JEDNOHO Z DALŠÍCH ČÍSEL. HROMADNÁ MÁNIE ZASÁHLA I OBLAST HERCŮ, MEKŮ A PODOBNÝCH PLECHOVÝCH POTVOR, KONKRÉTNĚ SE JEDNÁ O HRU *SHATTERED STEEL* (CD EX56) OD VELKÉ FIRMY **INTERPLAY**. AMAZING MEDIA (TVŮRCE *FRANKENSTEIN: THROUGH THE EYES OF THE MONSTERS)* DOKONČIL HRU *MUMMY-TOMB OF THE PHARAOH,* ADVENTURA VIDĚNÁ VAŠIMA OČIMA, ODEHRÁVAJÍCÍ SE V EGYPTĚ NA SVATÝCH MÍSTECH DÁVNÝCH VĚKŮ. POTÉ, CO INTERPLAY ZÍSKAL LICENCI NA AD&D, SE OBJEVUJE V TĚCHTO DNECH PRVNÍ HRA, *BLOOD AND MAGIC,* SMĚROVANÁ DO SVĚTA FORGOTTEN REALMS, DO SVĚTA PLNÉHO ELFŮ, SKŘETŮ, OBRŮ A DALŠÍ FANTASY HAVĚTI. DALŠÍM TITULEM JE *DESCENT TO UNDERMOUNTAIN,* VE KTERÉM JE SICE POUŽIT STEJNÝ ENGINE JAKO U *DESCENTA,* ALE NAROZDÍL OD NĚJ SE NEODEHRÁVÁ V TEMNÉ BUDOUCNOSTI, ALE VE FANTASY SVĚTĚ. ZKOMBINOVAT PODAŘENÝ ENGINE *DESCENTA* A RPG JE OPRAVDU ZAJÍMAVÝ NÁPAD, NEBO NE? TŘETÍ, A ZATÍM POSLEDNÍ OZNÁMENOU, HROU JE *DRAGON DICE,* ZALOŽENÁ NA PRINCIPECH STEJNOJMENNÉ KOSTKOVÉ HRY. KDY JEJÍ POČÍTAČOVÁ VERZE BUDE NA TRHU SE ASI NEVYPLÁCÍ ANI TIPOVAT (VIZ *MAGIC THE GATHERING).* A ANI U INTERPLAYE SI NEODPUSTILI VYPRODUKOVAT NĚJAKOU TU STRATEGII. JMENUJE SE *MAX (MECHANISED ASSAULT & EXPLORATION)* A ODEHRÁVÁ SE OPĚT NA POSTAPOKALYPTICKÉ ZEMI A VAŠÍM ÚKOLEM BUDE OPĚT STAVĚT BUDOVY, VYRÁBĚT NOVÉ ZBRANĚ, VYNALÉZAT A SAMOZŘEJMĚ SOUPEŘIT S DALŠÍMI KLANY O SUROVINY, PŮDU A DALŠÍ DROBNOSTI POTŘEBNÉ PRO DALŠÍ A DALŠÍ EXPANZE. JEDNA S FIREM, KTERÉ JSOU NA TRHU S HRAMI RELATIVNĚ DLOUHO, JE FIRMA **MICROPROSE** (RESP. SPECTRUM HOLOBYTE). BĚHEM PŘÍŠTÍHO ROKU VYDÁVAJÍ (SNAD) ŘADU DLOUHO OČEKÁVANÝCH TITULŮ. NYNÍ VYCHÁZÍ *X-COM: APOCALYPSE,* V POŘADÍ UŽ TŘETÍ ZE SÉRIE *X-COM.* UVIDÍME... DALŠÍ HROU JE *MASTER OF ORION II,* VESMÍRNÁ STRATEGIE, JENŽ VYCHÁZÍ DVA A PŮL ROKU PO SVÉM PŘEDCHŮDCI A TVŮRCI SLIBUJÍ, JAKO VŽDYCKY, LEPŠÍ GRAFIKU, VĚTŠÍ MOŽNOSTI VÝBĚRU, ZDOKONALENÝ SYSTÉM TAKTICKÉHO BOJE A URČITĚ BY BYLI RÁDI KDYBY *MOO2* ZAZNAMENAL STEJNÝ ÚSPĚCH JAKO *CIVILIZACE* (I KDYŽ VE VESMÍRU:-). KONVERZE CELOSVĚTOVĚ NEJÚSPĚŠNĚJŠÍ „KARETNÍ" HRY *MAGIC: THE GATHERING* SE ZAČNE PRODÁVAT ZAČÁTKEM LISTOPADU. SNAD TOHOTO ROKU. PODLE **SIDA MAIERA** JE HLAVNÍ VÝHODOU POČÍTAČOVÉ VERZE TO, ŽE NEMUSÍTE ZA VELKÉ PENÍZE SESTAVOVAT SVŮJ DECK, ALE MÁTE HO ROVNOU PŘIPRAVENÝ. SNAD TO NA ATMOSFÉŘE HRY NIC NEUBERE, ALE TO POSOUDÍ AŽ MAGIC ODBORNÍCI. *GRAND PRIX MANAGER* BYL, STEJNĚ JAKO FOTBALOVÉ MANAGERY, DOBŘE PRODÁVÁN A TAK NENÍ DŮVOD PROČ NEUDĚLAT *GRAND PRIX 2.* STARÁ HRA SE AKTUALIZUJE ÚDAJI NOVÉ SEZÓNY, TROCHU SE ROZŠÍŘILY MOŽNOSTI ÚPRAVY AUT, VYMĚNÍ SE KOMENTÁTOR, VYLEPŠÍ SE INTERFACE A NOVÁ HRA JE NA SVĚTĚ. *FALCON 4.0* MÁ VYLEPŠENÉ ZOBRAZOVÁNÍ KRAJINY, KTERÁ BY MĚLA BÝT VÍCEMÉNĚ FOTOREALISTICKOU KOPIÍ SKUTEČNÉ KOREJSKÉ KRAJINY. OPROTI *FALCONU 3.0* JE PŘIDÁNA TAKÉ DLOUHO VYŽADOVANÁ SÍŤOVÁ PODPORA. FIRMA **MINDSCAPE** OPĚT UMÍSTILA SVŮJ STÁNEK DO BLÍZKÉHO HOTELU HILTON, KDE JE NAŠTĚSTÍ TROCHU KLIDNĚJŠÍ ATMOSFÉRA NEŽ V HALE OLYMPIA, TAKŽE JSME MĚLI VÍCE ČASU I KLIDU SI PROHLÉDNOUT NĚKTERÉ HRY ZBLÍZKA. *MEGARACE 2* SKLÍZÍ VCELKU OBDIV DÍKY HRATELNOSTI I GRAFICKÉMU ZPRACOVÁNÍ, TAKŽE ZNAMENÁ PRO MINDSCAPE NO.1. UŽ ČTVRTÝM „GENERALEM" JE *STAR GENERAL.* HRACÍ SYSTÉM ZŮSTÁVÁ, MĚNÍ SE POUZE PROSTŘEDÍ, TENTOKRÁT SE HRA ODEHRÁVÁ V KOMPLEXU NĚKOLIKA PLANET VE VESMÍRU. DRUHOU STRATEGIÍ OD HOCHŮ OD **SSI**, KTEROU MINDSCAPE DISTRIBUUJE, JE *STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES.* OPROTI PŘEDCHŮDCI JE POSUNUT DO ČASOVÉHO OBDOBÍ PO 2. SVĚTOVÉ VÁLCE, TAKŽE MŮŽETE OVLÁDAT SVÉ TANKY BUĎ NA STRANĚ NATO NEBO VARŠAVSKÉHO PAKTU A TO V KOREJI, STŘEDNÍM VÝCHODĚ NEBO V EVROPĚ. PRO FANOUŠKY TANKŮ A PLÁSTŮ: VYJDE KONCEM ŘÍJNA. POD VESELÝM NÁZVEM *NECRODOME* SE SKRÝVÁ HRA, PŘI KTERÉ SE MŮŽETE PROHÁNĚT VE SVOJÍ KÁŘE VYBAVENÉ KULOMETY A DALŠÍMI ZBRANĚMI NIČÍTE KAŽDÉHO, KDO PROJEDE NEBO NEDEJBŮH PROJDE OKOLO VÁS, ROZSTŘÍLÍTE NA CUCKY. ZÁBAVNÉ!! POSLEDNÍ STRATEGIÍ, KTERÁ VYJDE JEŠTĚ TENTO PODZIM JE *WARWIND* (DEMO NA TOMTO EXCALIBUR CD!!!). NA ROZDÍL OD VĚTŠINY HER OD SSI JE *WARWIND* REAL-TIME STRATEGIE VYBAVENÁ SUPER GRAFIKOU A MUZIKOU, KTERÁ PROSTŘEDÍ PLNÉ JEŠTĚŘÍCH MUTANTŮ VÝTEČNĚ DOPLŇUJE. U STÁNKU **NOVA LOGIC** PŘEDVÁDĚNÝ *COMANCHE 3* PŘILÁKAL JISTĚ MNOHO HRYCHTIVÝCH NÁVŠTĚVNÍKŮ ECTS. NENÍ DIVU, PŮVODNÍ *COMANCHE* BYL VE SVÉ DOBĚ OPRAVDU NEJLEPŠÍ. STEJNÝ ENGINE VYUŽÍVÁ I *ARMORED FIST 2,* SIMULÁTOR TANKU *M1A2 ABRAMS.* TAK SE TEDY TANK AMERICKÉ ARMÁDY DOSTANE UŽ PODRUHÉ NA NAŠE MONITORY (PRVNÍ-VIZ INTERACTIVE MAGIC). STEJNĚ SE OBĚ FIRMY KŘÍŽÍ I U SIMULÁTORU *F22 LIGHTING II.* NA HODNOCENÍ SI JEŠTĚ MUSÍME NĚKOLIK TÝDNŮ POČKAT. VŠECHNY HRY OD NOVA LOGIC UMOŽŇUJÍ HRU PRO VÍCE HRÁČŮ VŠEMI BĚŽNÝMI ZPŮSOBY A ZVUK DOLBY SURROUND. **OCEAN** MĚL I NA JAŘE SVŮJ OCEAN PUB, ALE NA PODZIM TO POJAL OPRAVDU

FALCON 4.0

GRAND PRIX MANAGER



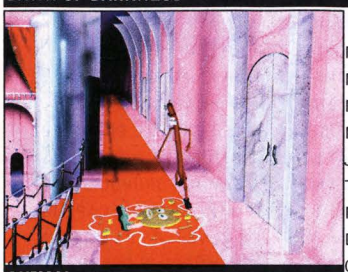
X-COM APOKALYPSE

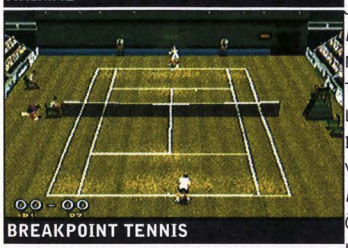
STAR GENERAL

STEEL PANTHERS II - MODERN BATTLES

COMANCHE 3

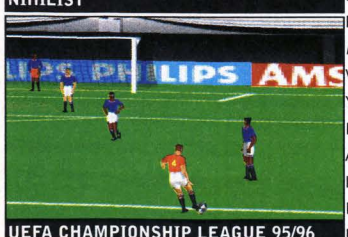
DAWN OF DARKNESS


ANIMAL


BREAKPOINT TENNIS

DOWN IN THE DUMPS

NIHILIST


UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE 95/96

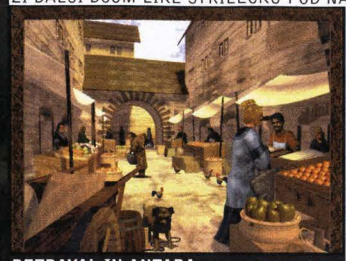
UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE 95/96

MEGALOMANSKY. DÍKY OCEANU JSEM STRÁVIL NĚCO ČASU NA BARU S ROZLIČNÝMI POSTAVIČKAMI HERNÍHO BUSINESSU. KROMĚ BARU SE MI NEJVÍC LÍBILA HRA *ANIMAL*. HLAVNÍM HRDINOU JE PÁREK PEPERAMI (OBLÍBENÁ A V ANGLICKÉ TELEVIZI HOJNĚ INZEROVANÁ KRMĚ). MOTIV PONĚKUD NEOVYKLÝ A NEBOJÍM SE TO ŘÍCI, DEKADENTNÍ. VLASTNĚ JE TO ADVENTURA, KTERÁ SE CELÁ TOČÍ OKOLO JÍDLA, VAŘENÍ ATD. ZELENINA JE V TÉTO HŘE ZÁPORNÁ, TAKŽE POZOR!

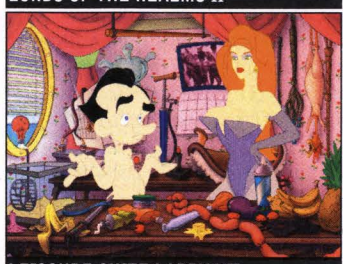
BREAKPOINT TENNIS JE ARKÁDOVĚ LADĚNÝ TENIS, ALE VZHLEDEM K TOMU, ŽE NA TRHU ZAS TAK MOC TENISŮ NENÍ, TAKŽE FANDOVÉ TÉTO BÍLÉ HRY MOHOU ZAJÁSAT. OCEAN CHYSTÁ MJ. I SVOU VERZI *DOOMA*, PRO ZMĚNU V HORRORovém PROSTŘEDÍ. NEVÍM, ALE *DAWN OF DARKNESS* URČITĚ NA *DUKA* NEBA „*KVAKA*" URČITĚ NEMÁ. POKUD PATŘÍTE MEZI FANOUŠKY KRESLENÝCH FILMÍKŮ ZE STUDIA HANNA BARBERA, TAK BUDETE MÍT RADOST Z ADVENTURY *ZOIKS!*. STŘÍLEČKA *TUNNEL B1* JE UŽ TÉMĚŘ HOTOVÁ A RECENZE BUDE PRAVDĚPODOBNĚ V PŘÍŠTÍM ČÍSLE, ALE PŘESTO: OVLÁDÁTE JAKÉSI VOZÍTKO, ŘÁDNĚ OZBROJENÉ A SAMOZŘEJMĚ MRAKY NEPŘÁTEL. JE TO HODNĚ RYCHLÁ HRA, NA PRVNÍ POHLED TROCHU NEPŘEHLEDNÁ, ALE MYSLÍM, ŽE SI SVÉ PŘÍZNIVCE URČITĚ(!) NAJDE. **PHILIPS** UŽ SE SNAŽÍ DELŠÍ DOBU PRONIKNOUT MEZI NEJLEPŠÍ (A NEJBOHATŠÍ) HERNÍ FIRMY. VYDÁVÁ VELMI MNOHO TITULŮ A TÉMĚŘ VŠECHNY V NĚKOLIKA JAZYKOVÝCH MUTACÍCH, CO JE JISTĚ CHVÁLYHODNÝ POČIN, PROTOŽE VÝROBCI NAPŘ. ADVENTUR SE UŽ VĚTŠINOU NENAMÁHAJÍ DOPLNIT MLUVENOU HRU TITULKY A NAOPAK MÍSTO TOHO HRY KOMPLETNĚ PŘELOŽÍ DO JINÉHO JAZYKA. BOHUŽEL, DO ČESKÉ LOKALIZACE SE NIKDO ZATÍM NEHRNE, TAKŽE HRÁČ, KTERÝ NEMÁ ZNALOSTI ANGLIČTINY NA POTŘEBNÉ (VYSOKÉ) ÚROVNI, PROSTĚ UTŘE NOS. SAMOZŘEJMĚ, ŽE PHILIPS NENÍ SÁM, DĚLÁ TO I VIRGIN, EIDOS ATD., ALE PHILIPS LOKALIZUJE TÉMĚŘ KAŽDOU HRU DO ŠESTI (!) ŘEČÍ. KVALITNÍ ZÁBAVU PATRNĚ ZAJISTÍ KRESLENÁ ADVENTURA *DOWN IN THE DUMPS*. VE HŘE POSTUPNĚ OVLÁDÁTE JEDNOTLIVÉ ČLENY UFOUNSKÉ RODINKY BYDLÍCÍ NA NEW-YORSKÉM SMETIŠTI. OBRAZOVÉ ZTVÁRNĚNÍ JE OPRAVDU VYNIKAJÍCÍ A NĚKTERÉ PUZZLE VE HŘE ASI DAJÍ LECKOMU ZABRAT. VÝBORNÁ ADVENTKA. A BRZY!! VESMÍRNÁ STŘÍLEČKA *NIHILIST* MĚ PŘÍLIŠ NEUCHVÁTILA, ALE VIDĚL JSEM POUZE DEMO, KTERÉ VYPADÁ PODOBNĚ JAKO „ARKÁDNĚ" POJATÉ *INFERNO*. POKUD NĚKDO Z VÁS VIDĚL *UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE 95/96* TAK BY ASI NEUVĚŘIL, ŽE PHILIPS CHYSTÁ AKTUÁLNÍ VERZI PRO LETOŠNÍ SEZÓNU. BYL TO TAK STRAŠNĚ NEHRATELNÝ A ŠPATNÝ FOTBAL, ŽE JSME NA NĚJ RADĚJI ANI NEOTISKLI RECENZI. NO, PODLE SLOV LIDÍ OD PHILIPSE BYLY VŠECHNY CHYBY OPRAVENY, COŽ JE DOBŘE, PROTOŽE FOTBÁLKŮ NENÍ NIKDY DOST. PO ÚSPĚCHU S *KINGDOM O'MAGIC* A *GENDER WARS* NÁM FIRMA **SCI** NABÍZÍ DALŠÍ DOOM-LIKE STŘÍLEČKU POD NÁZVEM *XS*. REKLAMNÍ MATERIÁLY HOVOŘÍ O „SIMULÁTORU GLADIÁTORA" A NAVÍC O JAKÉMSI ZLOMU V INTELIGENCI NEPŘÁTEL. *XS* BUDE K DISPOZICI ZAČÁTKEM LISTOPADU. *SWIV 3D* JE STARÝ AMIGÁCKÝ (A SPEKTRÁCKÝ) *SWIV* OBOHACENÝ O DALŠÍ ROZMĚR. JE TO JEDNA Z MÁLA NOVÝCH HER, KTERÁ OPRAVDU CHYTNE (A NEPUSTÍ) NA PRVNÍ POHLED. KONECKONCŮ, VYZKOUŠEJTE SI DEMO NA NAŠEM CD. MEGALOMANI Z FIRMY **SIERRA** TENTOKRÁT OBSADILI ASI 5 STÁNKŮ VEDLE SEBE, TAKŽE JE NEMOHL NIKDO PŘEHLÉDNOUT, ANI KDYBY CHTĚL (ALE NECHTĚL Z DŮVODU, O KTERÉM SE ZMIŇUJE RATTLE NA JINÉM MÍSTĚ V TOMTO ČÍSLE). NEJVĚTŠÍM JEJICH PRODUKTEM JE BEZESPORU ADVENTURA *RAMA*, JENŽ OPLÝVÁ NEJEN VYNIKAJÍCÍM PŘÍBĚHEM, ALE I GRAFIKOU, KTERÁ JE TEDA FAKT SUPER. CELÁ HRA JE VIDĚNA VAŠÍM POHLEDEM A BUĎTE SI JISTÍ, ŽE BUDETE MÍT NA CO KOUKAT. V PŘÍŠTÍM ČÍSLE BUDE RECENZE NA DALŠÍ ADVENTURU, NA *LIGHTHOUSE*. GRAFICKY NA TOM NENÍ O NIC HŮŘ NEŽ *RAMA* (VIZ PRVNÍ STRÁNKA TOHOTO ČÍSLA), ALE PŘÍBĚH JE TU SAMOZŘEJMĚ ÚPLNĚ JINÝ. VÁŠ ZNÁMÝ VÁS POŽÁDÁ O POHLÍDÁNÍ JEHO MALÉ DCERKY. DCERKA JE PŘED VÁMI UNESENA PODIVNÝMI MUTANTY DO JINÉ DIMENZE. HLEDÁNÍ URČITĚ BUDE TRVAT DLOUHO (MINIMÁLNĚ 50 HODIN:).

PHANTASMAGORIA 2 BUDE NA PŘELOMU ROKU. CO DODAT? SNAD, ŽE BUDE JEŠTĚ PSYCHOTIČTĚJŠÍ A KRVAVĚJŠÍ NEŽ „JEDNIČKA" (DVOJKA MÁ PODNÁZEV *PUZZLE OF FLESH*).

NA STRANĚ DOBRA BUDETE MOCI FUNGOVAT VE HŘE *BETRAYAL IN ANTARA*. SIERRA SLIBUJE, ŽE HRA BUDE ZÁBAVNÁ JAK PRO RPG NOTORIKY I PRO ZELENÁČE V TOMTO ŽÁNRU. POSLEDNÍ CHYSTANOU ADVENTUROU JE *LEISURE SUIT LARRY 7*. PO MNĚ PŘEDVEDENÉ UKÁZCE JSEM SE DIVIL, PROČ SIERRA RADĚJI NEUSPOŘÁDALA „LARRY" PARTY. BYLA BY TO URČITĚ VELKÁ POHODA. LARRY CESTUJE NA OBROVSKÉ LODI A S NÍM I SPOUSTA DĚVČAT, DÍVEK A ŽEN. NIC PRO FEMINISTKY, ALE PRO PÁNY TUTOVÁ SRANDA. KOHO LÁKÁ ANGLIE 13. STOLETÍ, TOHO BUDE LÁKAT I STRATEGIE *LORDS OF THE REALMS 2*. V MATERIÁLECH OD SIERRY SE PÍŠE, ŽE VE HŘE BUDE ZKOMBINOVANÁ KLASICKÁ TURN-BASED STRATEGIE S REAL-TIME BOJEM. CO SI POD TÍM MÁM PŘEDSTAVIT, TO TEDA OPRAVDU NEVÍM. NA *RED BARONA 2* SE UŽ TAKÉ ČEKÁ ZATRACENĚ DLOUHO, ALE MOŽNÁ BUDE K MÁNÍ JEŠTĚ LETOS. VYPADÁ TROCHU JINAK (PODLE MĚ HŮŘE) NEŽ *FLYING CORPSE* OD EMPIRE, ALE KDO BUDE LEPŠÍ, TO SE TEPRVE UVIDÍ. JINÝM LETECKÝM SIMULÁTOREM JE *SIERRA PRO PILOT*. V NĚM SICE NEBUDETE SESTŘELOVAT CAMELY NEBO FOKKERY, ALE BUDETE SI MOCI VYZKOUŠET JAK SE LÉTA S TAKOVOU CESSNOU. MŮŽE SE TO NĚKDY HODIT... *NASCAR 2* NEVYJDE U **VIRGIN**U, JAKO NĚKOLIK PŘEDEŠLÝCH TITULŮ OD PAPYRUSU, ALE TO NIC NEMĚNÍ NA VĚCI, ŽE SEDMISETKOŇOVÉ BOURÁKY MŮŽETE PROHÁNĚT JEŠTĚ REALISTIČTĚJI NEŽ 700 000 LIDÍ, KTEŘÍ SI KOUPILI *NASCAR 1* (ČÍSLA JSOU OD SIERRY, PROTO: BERTE S REZERVOU). VIRGIN JE JEDNÍM Z NEJVĚTŠÍCH


BETRAYAL IN ANTARA

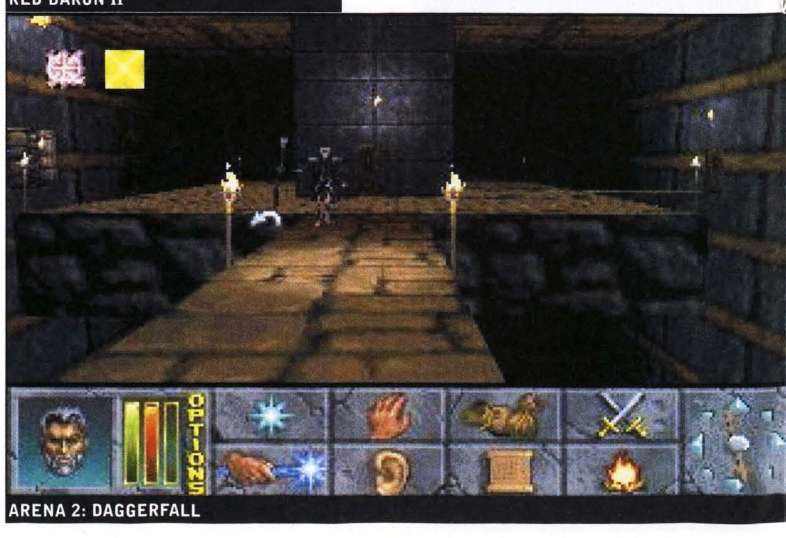
LORDS OF THE REALMS II


LEISSURE SUITE LARRY VII

PHANTASMAGORIA II

RAMA

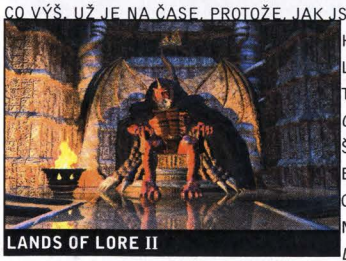
RED BARON II



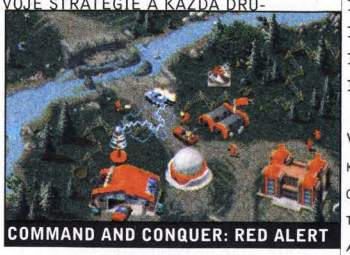
ARENA 2: DAGGERFALL

JEDI KNIGHTS: DARK FORCES II

DISTRIBUTORŮ TAKŽE TOHO BUDE OPRAVDU HODNĚ. PO VÝBORNÉ *PANDORA: DRECTIVE* (VIZ TOTO ČÍSLO) SNAD VYJDE DALŠÍ BOMBA. OFICIÁLNÍ UVEDNENÍ VELEOČEKÁVANÉHO DUNGEONU *ARENA 2: DAGGERFALL* JE **23. ZÁŘÍ**. DÍKY VELMI, ALE OPRAVDU VELMI ROZSÁHLÉMU PROSTŘEDÍ A V PODSTATĚ BEZKONEČNÉ HŘE BUDOU MÍT FANDOVÉ TOHOTO ŽÁNRU HODNĚ DLOUHO O ZÁBAVU POSTARÁNO. V ŘÍJNU VYJDE *COMMAND AND CONQUER: RED ALERT*, STRATEGIE, KTERÁ BY MĚLA DÁT LAŤKU OPĚT O NĚCO VÝŠ. UŽ JE NA ČASE, PROTOŽE, JAK JSTE SI JISTĚ VŠIMLI, KAŽDÁ DRUHÁ FIRMA CHYSTÁ SVOJE STRATEGIE A KAŽDÁ DRUHÁ FIRMA TVRDÍ, ŽE TA JEJICH BUDE OPRAVDU NEJLEPŠÍ. VĚC SE MÁ TAK, ŽE VŠICHNI PR MANAGEŘI TVRDÍ, ŽE JEJICH HRA JE SICE TROCHU JAKO *COMMAND AND CONQUER*, ALE ŽE JE VLASTNĚ LEPŠÍ, PROTOŽE... DEMO NA *SCREAMER 2* JE OPRAVDU BÁJEČNÉ (VIZ CD) A JSEM SI JISTÝ, ŽE JE O 100 PROCENT LEPŠÍ NEŽ *SCREAMER 1*, I KDYŽ NENÍ ZROVNA NEJJEDNODUŠŠÍ. DALŠÍ „DVOJKY" OD VIRGINU JSOU *LANDS OF LORE 2*, *TERMINATOR: SKYNET* A *JEDI KNIGHTS: DARK FORCES 2*. JAK JE VIDNO, VIRGIN SI PROSTĚ V POKRAČOVÁNÍ SVÝCH TITULŮ OPRAVDU LIBUJE. VIRGIN VYDÁVÁ VELMI VELKÉ MNOŽSTVÍ HER, TAKŽE POKUD JSEM NĚCO OPOMENUL, TAK SE S TÍM URČITĚ SETKÁTE V NĚKTERÉM Z PŘÍŠTÍCH ČÍSEL. PO VYDÁNÍ *Z* MŮŽOU BÝT U **WARNER INTERACTIVE** ASI HODNĚ SPOKOJENI. ALE PŘEKVAPIVĚ SE ONI CHYSTAJÍ VYDAT NĚKOLIK HER PRO POTĚŠENÍ HRÁČSKÝCH SRDCÍ A MOZKŮ. I U WARNERŮ PŘISPÍVAJÍ SE SVOU TROŠKOU DO MLÝNA INTERNETOVÝCH HER. *DEADLOCK* JE STRATEGIÍ ODEHRÁVAJÍCÍ SE VE VESMÍRU, TAKŽE PROBÍHÁ DOBÝVÁNÍ PLANET, SOUBOJE S OSTATNÍMI... V ADVENTUŘE *SAFECRACKER* JE VYUŽIT QUICKTIME VR A TO JAKO ZÁKLADNÍ KÁMEN HRY. CO UMÍ QUICKTIME VR JSTE SE MOHLI PŘESVĚDČIT NA NAŠEM MINULÉM CD. MYŠLENKA JISTĚ PIONÝRSKÁ A ZAJÍMAVÁ. *ASSASIN 2015* SE ODEHRÁVÁ V BLÍZKÉ BUDOUCNOSTI A VAŠÍM ÚKOLEM JE SEJMOUT CHLÁPKA, KTERÝ JE VLÁDĚ HODNĚ NEPOHODLNÝ. PO AKCI SE MUSÍTE DOSTAT Z OBROVSKÉHO MRAKODRAPU, COŽ NENÍ ZROVNA NEJJEDNODUŠŠÍ ÚKOL. *INTERNATIONAL MOTOX* MĚ TAK ODRADIL SVÝM ZJEVEM, ŽE JSEM TO RADĚJI ANI NEZKOUŠEL HRÁT. PRO **AMIGISTY!!!** V ŘÍJNU VYJDE *SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97* NA AMIGU I NA PC. A NA AMIGU VYJDE KONEČNĚ TAKÉ *CHAOS ENGINE 2*. A TAKY V ŘÍJNU. BOHUŽEL, NA ECTS NEBYLA AMIGA ZROVNA ČASTOU PLATFORMOU. ARKÁDA *TRASH IT* JE OBDAŘENA OPRAVDU BÁJEČNOU GRAFIKOU A CÍLEM HRY JE KLADIVEM ROZMLÁTIT VŠECHNO A VŠECHNY ÚPLNĚ NA PADŤ. OMLOUVÁM SE ZA NEHOMOGENOST CELÉHO ČLÁNKU. DŮVOD JE PROSTÝ: VZHLEDEM K ROZSÁHLOSTI JSEM TO PSAL NĚKOLIK DNÍ A KAŽDÝ DEN JSEM MĚL JINOU NÁLADU, JINÉ MYŠLENKY, JINOU MUZIKU, JINÉ JÍDLO... SAMOZŘEJMĚ, ŽE V TOMTO ČLÁNKU NEJSOU OBSAŽENY VŠECHNY HRY, ALE VĚTŠINA TUTOVĚ JO;-) **-AMPH**



LANDS OF LORE II

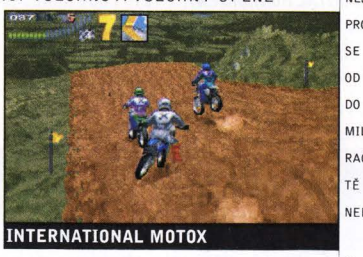


COMMAND AND CONQUER: RED ALERT

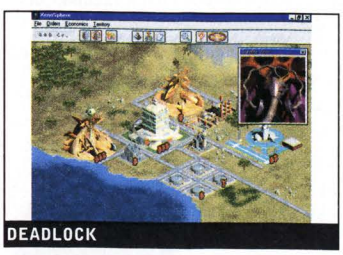
SCREAMER II

TERMINATOR: SKYNET

ASSASIN 2015



INTERNATIONAL MOTOX



DEADLOCK

The Konec.

SAFECRACKER

V KAŽDÉM ČÍSLE SE NYNÍ BUDEME SETKÁVAT V KOUTKU **„U BÍLÝCH LÍMEČKŮ"**

JAKÁ JE SITUACE NA TRHU S HRAMI PRO PC? MÁME K DISPOZICI NĚKOLIK ZAJÍMAVÝCH ÚDAJŮ O PRODEJNOSTI HER VE VELKÉ BRITÁNII. DALEKO NEJVĚTŠÍ KUS KOLÁČE MÁ *VIRGIN INTERACTIVE* (21%). NÁSLEDUJÍ *ELECTRONIC ARTS* (12%), *SONY INTERACTIVE*, *MICROPROSE* (PO 5%), *US GOLD*, *OCEAN*, *MICROSOFT* (?) A *GREMLIN INTERACTIVE* (PO 4%), *SIERRA ON-LINE* A *MINDSCAPE* (PO 3%). OSTATNÍ FIRMY DOHROMADY 35%.

NEJPRODÁVANĚJŠÍ TITULY NA **CD** BRITSKÉM TRHU:
1. QUAKE (GT INTERACTIVE)
2. RESIDENT EVIL (CAPCOM/VIRGIN)
3. FORMULA 1 GP 2 (MICROPROSE)
4. Z (WARNER INTERACTIVE)
5. BUST A MOVE 2 (ACCLAIM)
6. THEME PARK (EA/BULLFROG)
7. CHAMPIONSHIP MANAGER 2 (DOMARK)
8. DUKE NUKEM 3D (US GOLD)
9. WORMS (OCEAN / TEAM 17)
10. DESTRUCTION DERBY (PSYGNOSIS)
11. COMMAND AND CONQUER (VIRGIN)
12. CIVILIZATION 2 (MICROPROSE)
13. FIFA SOCCER '96 (ELECTRONICS ARTS)
14. ENCARTA '96 (MICROSOFT)
15. NASCAR (VIRGIN/WHITE LABEL)

V BRITÁNII MÁ NĚKOLIK FIREM JEDEN LABEL, POD KTERÝM VYDÁVÁ POUZE STARŠÍ HRY. CENY JSOU ASI OD DESETI DO PATNÁCTI LIBER, COŽ JE ČTVRTINA AŽ TŘETINA BĚŽNÉ CENY NOVÉ HRY. U *ELECTRONIC ARTS* SE NAZÝVÁ **CD-ROM CLASSICS**, U *SIERRY* **SIERRA ORIGINAL**, U *VIRGINU* **WHITE LABEL** A U *EIDOSU* **KIXX**. NOVÝ LABEL **BLACK MARKET** VZNIKL SPOLUPRÁCÍ *ACCLAIMU* A *INTERPLAYE*. PRO ZAČÁTEK SI VYBRALI *WARCRAFT*, *DUNGEON MASTER 2*, *DESCENT*, *NBA JAM* A *MORTAL KOMBAT*. VCELKU DOBRÝ ROZJEZD.

HOT FOR WINDOWS! SE NAZÝVÁ NOVÁ KAMPAŇ *MICROSOFTU* ZA PROSAZENÍ WINDOWS 95 (KTERÉ MÁME VŠICHNI RÁDI... XZZHHHRRR... -ML-) JAKO HLAVNÍ HERNÍ OPERAČNÍ SYSTÉM NA PC. KROMĚ DISTRIBUCE VLASTNÍCH HER UZAVŘEL *MICROSOFT* KONTRAKTY S TAKOVÝMI FIRMAMI JAKO *ACTIVISION*, *MINDSCAPE*, *SEGA*, *SIERRA*, *PSYGNOSIS* ATD. SOUČÁSTÍ KAMPANĚ JE SAMOZŘEJMĚ ZAHLCENÍ VŠECH MEDIÍ REKLAMAMI NA HRY PATŘÍCÍ DO TÉTO AKCE (*WARWIND*, *DESTRUCTION DERBY 2*, *RAMA*, *VIRTUA FIGHTER...*) WINDOWS 95 JE NEJPRODÁVANĚJŠÍ OPERAČNÍ SYSTÉM VŮBEC. ZHRUBA ZA ROK SE PRODALO 40 MILIÓNŮ KOPIÍ (STEJNÉ MNOŽSTVÍ KOPIÍ SE PRODALO I NEJÚSPĚŠNĚJŠÍ DESKY, A TO THRILLER OD MICHAELA JACKSONA!). *MICROSOFT* TVRDÍ, ŽE DO KONCE LETOŠNÍHO ROKU TOTO ČÍSLO DOSÁHNE 70 MILIÓNŮ. 67% VŠECH POČÍTAČŮ SE PRODÁVÁ S OPERAČNÍM SYSTÉMEM WINDOWS 95 A I TOTO ČÍSLO JISTĚ POROSTE. AŤ CHCEME NEBO NE, BEZ W95 TO ASI NEPŮJDE.

SIRTECH PODEPSAL NOVOU SMLOUVU O DISTRIBUCI A TO S ***VIRGINEM***. CO NA TO *MINDSCAPE*?

NA ECTS U STÁNKU *EIDOSU* BYL PŘI PŘÍLEŽITOSTI PREZENTACE *OLYMPIC SOCCERU* A *CHAMPIONSHIP MANAGERU* PRÝ PŘÍTOMEN I SÁM VELKÝ **GARY LINEKER**. NEVIDĚL JSEM HO :-((

SPOLU SE ZAČÁTKEM PRODEJE HRY *WIPEOUT 2097* PŘICHÁZÍ NA TRH I STEJNOJMENNÝ SOUNDTRACK, NA KTERÉM SE PODÍLELI **FUTURE SOUND OF LONDON**, **FLUKE**, **PRODIGY**, **LEFTFIELD**, **ORBITAL A DALŠÍ**.

NA DALŠÍ SETKÁNÍ **„U KVĚTOVANÝCH KRAVAT"** SE TĚŠÍ VAŠE REDAKCE EXCALIBURU. — AMPH

AMIGA NEWS.

JOSEF KOMÁREK, EXCALIBUR. **PODZIMNÍ ECTS JE ZA NÁMI A NECHYBĚLA NA NÍ ANI AMIGA, COŽ JE DŮKAZEM TOHO, ŽE SE NA TUTO PLATFORMU STÁLE CHYSTÁ VELKÉ MNOŽSTVÍ KVALITNÍCH TITULŮ, KTERÉ SE V NEJBLIŽŠÍ DOBĚ OCITNOU MEZI NÁMI.**

SENSIBLE WORLD OF SOCCER - EURO '96. DNEŠNÍ GALAPŘEHLÍDKU ODSTARTUJEME HROU, KTERÁ SE DOČKALA, POKUD SPRÁVNĚ POČÍTÁM, UŽ PÁTÉ VERZE. *SENSI SOFT* VYDAL NOVÝ *SWOS* ZŘEJMĚ PROTO, ŽE NIKDO JINÝ SI NETROUFL NA AMIZE ZPRACOVAT PROBLEMATIKU LETOŠNÍHO EVROPSKÉHO ŠAMPIONÁTU. V ČEM SE TEDY NOVÝ *SWOS* LIŠÍ OD SVÝCH PŘEDCHŮDCŮ? ODPOVĚĎ ZNÍ - V NIČEM! TEDY SKORO V NIČEM. NAJDEME TU AKTUALIZOVANÉ TÝMY, SVĚTLOVLASÉHO RADKA BEJBLA, MOŽNOST ZAHRÁT SI EURO '96 A ZÍSKAT PRO ČESKOU REPUBLIKU ZLATO.

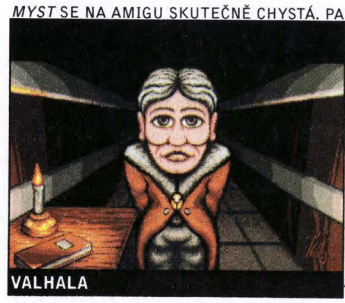
ALMAGICA

ALMAGICA

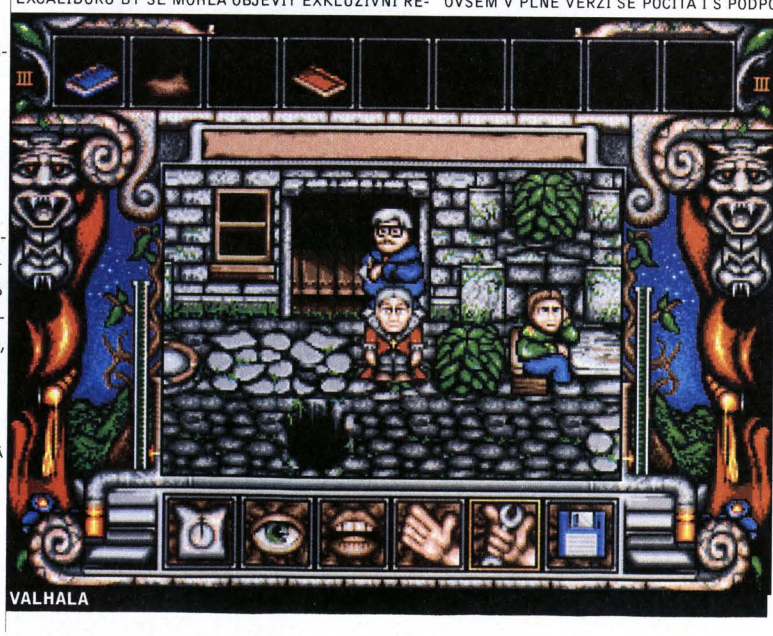
ALMAGICA - SCIONS OF A FORGOTEN WORLD. KOMU OD DOB *DUNY 2* CHYBĚLA NA AMIZE POŘÁDNÁ REAL-TIME STRATEGIE, TEN SE PRÁVĚ DOČKAL! ŠVÉDSKÁ SKUPINA ***DSP*** PRÁVĚ PRACUJE NA HŘE, KTERÁ BY MĚLA ZAPLNIT OBROVSKOU MEZERU V HISTORII AMIGÁCKÝCH HER. AUTOŘI JAKO OBVYKLE SLIBUJÍ VELKOLEPOU PODÍVANOU. HRÁČ BY SE MĚL ZAPOTIT PŘI LOUSKÁNÍ MNOHA PERNÝCH LEVELŮ, K TOMU SE KOCHAT PĚKNOU GRAFIKOU VE 256 BARVÁCH, POSLOUCHAT SKVĚLÝ SOUNDTRACK, UŽÍVAT SI SNADNÉHO OVLÁDÁNÍ A FŮRY ZÁBAVY. MNOHÉ Z TOHO SE NA NÁS CULÍ JIŽ ZE DVOU POMĚRNĚ JEDNODUCHÝCH MISÍ, KTERÉ PREVIEW VERZE OBSAHUJE. PODOBNĚ JAKO VE *WARCRAFTOVI* TU PROTI SOBĚ STOJÍ DVĚ ARMÁDY. NA ZAČÁTKU KAŽDÉ ÚROVNĚ JE TŘEBA VYTĚŽIT NĚJAKÉ TO DŘEVO A VYRUBAT PÁR ZLATÝCH NUGETŮ, ABYSTE SE NÁSLEDNĚ MOHLI PUSTIT DO VÝSTAVBY FAREM, KOVÁREN A DALŠÍCH BUDOV, KTERÉ PRO VÁS BUDOU PRODUKOVAT NOVÉ FARMÁŘE, VOJÁKY, KOUZELNÍKY, DRUIDY A DALŠÍ HAVĚŤ, SE KTEROU SE VRHNETE NA PROTIVNÍKY. ZKRÁTKA KDO UŽ NĚKDY *WARCRAFTA* HRÁL, V *ALMAGICE* SE ROZHODNĚ NEZTRATÍ. TI Z VÁS, KTEŘÍ JSOU NAPOJENI NA INTERNET, MOHOU NAJÍT OFICIÁLNÍ WWW STRÁNKY *ALMAGICY* NA TĚCHTO ADRESÁCH: „HTTP://WWW.EAGLE.OVIK.SE/~JIMMY/DSP" NEBO „HTTP://WWW.IND.MH.SE/~ING9435/DSP". DÍKY JIMMYMU NAJDETE DEMO ALMAGICY NA TOMTO CD. ***BREED 96.*** POČÍTAČOVÍ STRATÉGOVÉ - NASTRAŽTE UŠISKA! KONEČNĚ SE K VÁM PO LÉTECH DOSTÁVÁ VAŠE NEJMILEJŠÍ POTRAVA - STRATEGICKÁ HRA, KTERÁ V SOBĚ MIXUJE PRVKY *SIM CITY, DUNY, COLONIZATION* A DALŠÍCH KOUSKŮ. *BREED 96* JE ZALOŽEN NA SOUPEŘENÍ ČTYŘ ROZDÍLNÝCH ARMÁD. MŮŽETE BOJOVAT BUĎ ZA FEDERACI, MUTANTY ČI MIMOZEMSKÉ RASY TSEPANŮ A SEURANDŮ. VAŠÍ PRVNÍ POVINNOSTÍ BUDE ZALOŽIT SVÉ „HLAVNÍ MĚSTO", KDE KROMĚ PŘEPYCHOVÝCH REZIDENCÍ A NÁKUPNÍCH CENTER VYROSTOU DOLY, TĚŽEBNÍ VĚŽE, POLICEJNÍ STANICE A SAMOZŘEJMĚ KOSMODROM, ODKUD BUDETE VYSÍLAT SVÉ LODI NA DIPLOMATICKÉ ČI DOBYVAČNÉ VÝPRAVY. POLITICKÁ SITUACE BUDE VELMI PROMĚNLIVÁ, TAKŽE SE JÍ BUDE MUSET PŘIZPŮSOBIT VÝVOJ VAŠÍ ZÁKLADNY (KONČÍME S PÍSMENKY, LIJEME KULKY!). PŮVODNĚ SHAREWAROVÝ KONCEPT HRY SE NEDÁVNO ROZPLYNUL A *BREEDA 96* VZALA POD SVÁ OCHRANNÁ KOMERČNÍ KŘÍDLA FIRMA *SILLTUNNA* (XTR). NEJČERSTVĚJŠÍ INFORMACE O HŘE *BREED 96* LZE ZÍSKAT NA JEJÍ WWW STRÁNCE: „HTTP://OUTLAND.CYBERWAR.COM/~ZOOL/BREED.HTML". ***CAPITAL PUNISHMENT.*** V TÉTO DOBĚ KONEČNĚ VYCHÁZÍ DLOUHO PŘEDLOUHO OČEKÁVANÁ BEAT'EM UPKA OD FIRMY *CLICKBOOM*. DETAILNĚ PROVEDENÍ FIGHTEŘI SE TEDY CO NEVIDĚT DOSTANOU DO NAŠICH OBCHODŮ (ASPOŇ DOUFÁM) A V PŘÍŠTÍM ČÍSLE EXCALIBURU BY SE MOHLA OBJEVIT EXKLUZIVNÍ RE-

BREED 96

CENZE, JENŽE JSEM JEŠTĚ NEDOSTAL ODPOVĚĎ NA E-MAIL, TAK ČEKÁM... ***GENETIC SPECIES.*** DALŠÍ Z NESKUTEČNÉHO MNOŽSTVÍ 3D AKČNÍCH ŘEŽEB SE K NÁM VALÍ Z DÁNSKA. MÁ JI NA STAROSTI ODNOŽ DÁNSKÉ DEMO-SKUPINY *AMBROSIA*, KTERÁ SVÉMU JMÉNU *(DOOMCLONE DEV.)* SKUTEČNĚ DĚLÁ ČEST. V PREVIEW *GENETIC SPECIES* NAJDEME TAK BÁJEČNÉ VĚCI, JAKO TŘEBA ZBRANĚ Z *DOOMA*, NĚKTERÉ TEXTURY Z *WOLFENSTEINA* NEBO VETŘELECKÁ VAJÍČKA Z *ALIEN TRILOGY* NA SONY PSX. V *GENETIC SPECIES* LZE NAŠTĚSTÍ NAJÍT I PŮVODNÍ PRVKY - ZVUKOVÉ EFEKTY, VĚTŠINA GRAFIKY, TERMINÁLOVÁ SÍŤ A ENGINE, TO VŠE POCHÁZÍ PŘÍMO Z DÍLNY *DOOMCLONE DEVELOPMENT*. PŘÁNÍM TVŮRCŮ JE VYDAT TUTO HRU NA PLATFORMĚ AMIGA CD, OVŠEM KDY, TO JE VE HVĚZDÁCH. NA HŘE MUSEJÍ JEŠTĚ HODNĚ ZAPRACOVAT, JINAK U MĚ PROPADNOU NA CELÉ ČÁŘE. HER S „PLOCHÝM" ENGINEM UŽ MÁM TOTIŽ PLNÉ ZUBY. DEMÁČ JEST TÉŽ NA DUHOVÉ TÉTO PLACCE. ***KICK OFF '96.*** ANO, *KICK OFF 96* EXISTUJE I VE VERZI PRO AMIGU. TEČKA! FUJ, HNUS, BLÉÉÉÉ! ***MYST.*** VÁŽENÍ ČTENÁŘI, MILÉ ČTENÁŘKY. AMIGISTÉ! NEDĚLÁM SI Z VÁS SRANDU. *MYST* SE NA AMIGU SKUTEČNĚ CHYSTÁ. PASTVA PRO OČI, KTERÁ BYLA K VIDĚNÍ NA PC, MACKOVI A JAGUAROVI, TEĎ ZAPLNÍ I VAŠE MONITORY. ZŘEJMĚ BOOM TURBOKARET ZPŮSOBIL, ŽE SI PROGRAMÁTOŘI *BRODERBUNDU* UVĚDOMILI, ŽE TU EXISTUJE JEŠTĚ JEDEN POČÍTAČ, NA KTERÝ SE POSLEDNÍ DOBOU TROŠIČKU POZAPOMÍNALO. MINIMUM PRO SPUŠTĚNÍ TÉTO GRAFICKÉ PARÁDY SE POHYBUJE NĚKDE KOLEM PROCESORU 68020 A 4 MB RAM (DOPORUČUJE SE 030/50 MHZ A 8 MB RAM), COŽ PRO MAJITELE A1200 S FASTRAMKOU ČI VLASTNÍKY CD32 A PARAVISIONU (NEBO JINÉHO EXPAND-BOXU) NEBUDE PROBLÉM. PŘEKRÁSNÁ GRAFIKA *MYSTU* JE V ROZLIŠENÍ 640X480, TAKŽE SE BUDE HODIT I KVALITNĚJŠÍ (MULTISYNCH) MONITOR NEBO GRAFICKÁ KARTA. DVACETIMEGOVÉ PREVIEW ZATÍM PODPORUJE POUZE KARTY PICASSO A CYBERVISION64, OVŠEM V PLNÉ VERZI SE POČÍTÁ I S PODPOROU GRAFITTI A JINÝCH ZVÍŘAT. NEZBÝVÁ NEŽ SE TĚŠIT, AŽ SE AMIGÁCKÝ *MYST* DOSTANE DO OBCHODŮ. STANE SE TAK PRAVDĚPODOBNĚ NA TYTO VÁNOCE.


VALHALA

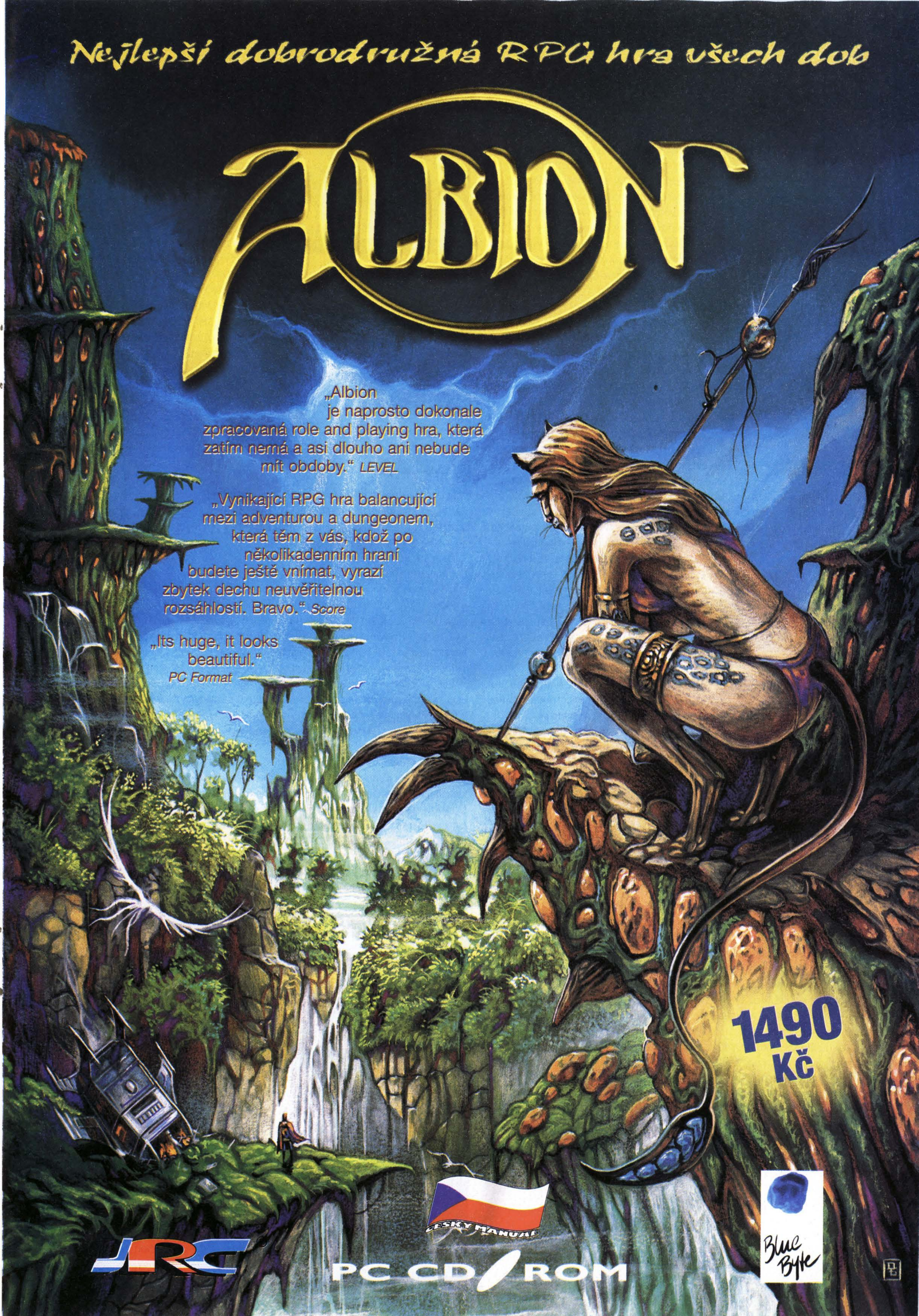
VALHALLA AND THE FORTRESS OF EVE. MNO JO, JE TO TAK. PO MENŠÍ ADVENTURNÍ ODMLCE, KTEROU *VULCAN SOFTWARE* VYPLNIL SIMULACÍ PŘÍMOŘSKÉHO LETOVISKA *„HILLSEA LIDO"*, SE NA TRH DOSTÁVÁ TŘETÍ DOBRODRUŽSTVÍ NAŠEHO MILÉHO PRINCÁTKA. TENTOKRÁT SI NÁŠ HRDINA USMYSLEL, ŽE SI NAJDE NEVĚSTU, ALE JAKO NA POTVORU BYLY VŠECHNY DÍVKY UNESENY NEZNÁMO KAM. A TAK PRINC BLOUDÍ (TENTOKRÁT UŽ OVLÁDÁN POUZE MYŠÍ), VYPTÁVÁ SE POCESTNÝCH, SMĚŇUJE PŘEDMĚTY, ŘEŠÍ NESMYSLNÉ HÁDANKY TYPU „KDYŽ POSYPEŠ ŠNEKA SOLÍ, ROZPUSTÍŠ HO A MEZI JEHO ZBYTKY NAJDEŠ KLÍČ" A HLAVNĚ - POŘÁD HLEDÁ SVOU NASTÁVAJÍCÍ. JESTLI MU I POTŘETÍ POMŮŽETE, TO ZŮSTÁVÁ JEN NA VÁS. A TO JE VŠE, PŘÁTELÉ! **—JOE**



VALHALA

AMIGA LÍTÁ V POVĚTŘÍ. 20. ZÁŘÍ 1996 SE NA STRÁNCE AMIGÁCKÉ SEARCH-SITE „AMI-CRAWLER" OBJEVILA ŠOKUJÍCÍ ZPRÁVA: VISCORP SE ANI PO PŮL ROCE NEDOKÁZAL S ESCOMEM DOHODNOUT A TAK VŠECHNA PRÁVA NA OCHRANÉ ZNÁMKY A SPOLEČNOST AMIGA TECHNOLOGIES JSOU STÁLE V RUKOU ESCOMU. NA WEBU VISCORPU JSEM NALEZL UJIŠTĚNÍ, ŽE PRÁVNÍCI JEN DOLADUJÍ PODMÍNKY PRODEJE A VŠE BUDE BRZY HOTOVO. ALE KDY? AMIGISTI ZATÍM MŮŽOU TAK AKORÁT CHROUSTAT JEŽKY...

AMIGA PRO KAŽDÉHO? *PHASE5*, ZNÁMÝ VÝROBCE GRAFICKÝCH A AKCELERAČNÍCH KARET PRO AMIGY, A *MOTOROLA* PRACUJÍ SPOLEČNĚ NA VÝVOJI NOVÉ ŘADY POČÍTAČŮ AMIGA-OS KOMPATIBILNÍCH. POČÍTAČ, KTERÝ SE OBJEVÍ BĚHEM ROKU 1997, BUDE URČEN PRO PROFESIONÁLNÍ PRÁVY S OBRAZEM A ZVUKEM, COŽ DOKUMENTUJE JEHO VYBAVENÍ. V ZÁKLADNÍ KONFIGURACI BUDE SRDCE „AMIGA" TVOŘIT RISC PROCESOR POWERPC 603E S TAKTEM 120 MHZ, 24-BIT GENLOCK (S-VHS I/O), MNOHO ZVUKOVÝCH KANÁLŮ V CD KVALITĚ, HARDWAROVÁ PODPORA KOMPRESE MPEG A ČIPY PRO PRÁCI S 3D OBJEKTY A PRO 3D EFEKTY. DISKOVÉ MÉDIUM BUDE 1 GB HARDDISK S ŘADIČEM FAST SCSI-II A QUAD-SPEED CD-ROMKA. UŽIVATEL BUDE ČUČET NA MONITOR S ROZLIŠENÍM 1600X1200 (SAMOZŘEJMĚ ŽE POČÍTAČ BUDE VŠE HRAVĚ STÍHAT V TRUECOLORU) A FREKVENCÍ 72 HZ. RAMKA BUDE 16 MB A TO VŠE DOSTANETE ZA SYMBOLICKOU ČÁSTKU 3000 DM. POKUD BY TO NĚKOMU NESTAČILO, BUDE PRO NĚJ PŘIPRAVEN MODEL S POWERPC 604E NA 150 MHZ ZA 4000 DM. MNO, POČÍTAČE OD PHASE5 URČITĚ NEBUDOU PRO KAŽDÉHO. NÁM, KTEŘÍ SI CHCEME TAKÉ HRÁT, NEZBÝVÁ NEŽ DOUFAT, ŽE *AMIGA TECHNOLOGIES* RUKU V RUCE S *VISCORPEM* JIŽ BRZY VYVINOU TAKOVOU AMIGU, KTEROU SI JIŽ LÉTA PŘEJEME - TU NAŠI, DOMÁCÍ, A NE NĚJAKÉHO SILIKONA GRAFIXE! **—JOE**


Nejlepší dobrodružná RPG hra všech dob
ALBION
„Albion je naprosto dokonale zpracovaná role and playing hra, která zatím nemá a asi dlouho ani nebude mít obdoby." LEVEL
„Vynikající RPG hra balancující mezi adventurou a dungeonem, která těm z vás, kdož po několikadenním hraní budete ještě vnímat, vyrazí zbytek dechu neuvěřitelnou rozsáhlostí. Bravo." Score
„Its huge, it looks beautiful." PC Format
1490 Kč
ČESKÝ MANUÁL
JRC
PC CD ROM
Blue Byte

CO NOVÉHO NA SUPERKONZOLE? *KAREL POUSTKA, EXCALIBUR.*

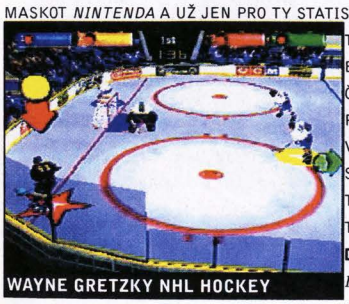
MORTAL KOMBAT TRILOGY

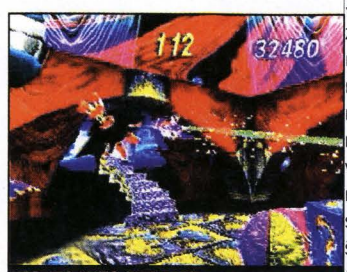
NINTENDO ULTRA 64

HARDWARE *ULTRA 64* OD *NINTENDA* SE OBJEVIL NA TRHU POUZE V JAPONSKU (SPOLU SE DVĚMA HRAMI **SUPER MARIO 64** A **PILOT WINGS 64**), VE SVĚTĚ (HLAVNĚ NA E3 V LOS ANGELES) SE ALE DOCELA DLOUHO HOVOŘÍ O TOM, CO SI BUDOU MOCI MAJITELÉ TÉTO 64-BITOVÉ KONZOLE ZAHRÁT JAKO PRVNÍ. PROTOŽE VÝROBCI HER POSÍLAJÍ FILMEČKY A OBRÁZKY PO REDAKCÍCH A TY JE DÁVAJÍ NA INTERNET S BEZPROSTŘEDNÍMI REAKCEMI, MÁTE I VY MOŽNOST PODÍVAT SE NA PÁR TITULŮ TROCHU BLÍŽE (I KDYŽ ZPROSTŘEDKOVANĚ). **BLAST CORP** - AKČNÍ - ZDÁ SE, ŽE VÝROBCI MAJÍ NA KONZOLÍCH ÚSPĚCH S HRAMI, VE KTERÝCH JE ÚKOLEM ZNIČIT VŠECHNO V JEDNÉ ÚROVNI A JÍT DÁL. JINAK BY ASI NEVZNIKALO TOLIK PODOBNÝCH HER. NEJINAK JE TOMU I S HROU *BLAST CORP*, VE KTERÉ JDE O ÚPLNĚ TO SAMÉ V BLEDĚ ROBOTOVÉM. DATUM VYDÁNÍ: ZATÍM NEZNÁMÉ. **MARIO KART R** - NINTENDO / ZÁVODY / MOTOKÁRY - JE NEMYSLITELNÉ, ABY *NINTENDO* NEPODPOŘILO PRODEJNOST SVÉ KONZOLE JEJICH VLASTNÍM MASKOTEM SUPER MARIEM, JEHOŽ POPULARITU U JAPONSKÝCH DĚTÍ BY MU MOHLI ZÁVIDĚT I MOJI FAVORITÉ, JŮ A HELE. TENTOKRÁT SE MARIO POSADÍ DO 64-BITOVÉ MOTOKÁRY A ZÁVODIT BUDE S JAPONSKÝMI OBDOBAMI MUFŮ, TRAUTENBERKŮ A STRÝČKŮ SKRBLÍKŮ. HRA VYUŽIJE MOŽNOSTI N64 PRO ČTYŘI HRÁČE NAJEDNOU, TAKŽE SE OBRAZOVKA BUDE ČTVRTIT (TO JE STŘEDOVĚK!). DATUM VYDÁNÍ: NEZNÁMÉ. **MORTAL KOMBAT TRILOGY** - WILLIAMS / BOJOVÁ - LEGENDÁRNÍ SÉRIE KRVAVÝCH BOJOVEK *MORTAL KOMBAT* BY SE MĚLA DOČKAT NA SUPERKONZOLÍCH DŮSTOJNÉHO POKRAČOVÁNÍ (KVŮLI PENĚZŮM NIKOHO NENAPADNE TVRDIT ZAKONČENÍ) V PODOBĚ *MORTAL KOMBAT TRILOGY*. CO VÍC? PODÍVEJTE SE NA OBRÁZEK A TĚŠTE SE NOVÁ POZADÍ A KOMPLETNÍ HOUF BOJOVNÍKŮ. MOŽNÁ PŘIJDE I KOUZELNÍK. DATUM VYDÁNÍ: ZATÍM NEZNÁMÉ. **STARFOX 64** - ARGONAUT / AKČNÍ - POTÉ, CO BYL ZRUŠEN PROJEKT *STARFOX 2* NA SNES, SI BUDOU MUSET PŘÍZNIVCI *STARFOXE* PRODLOUŽIT ČTYŘLETÉ ČEKÁNÍ NA JEHO POKRAČOVÁNÍ AŽ DO UVEDENÍ N64 NA TRH. V TÉ DOBĚ BY SE MĚLA TOTIŽ OBJEVIT HRA *STARFOX 64*. JEDNÁ SE O STŘÍLEČKU VE VZDUCHU (SEM TAM I VE VAKUU) S PŘEDPOČÍTANOU DRÁHOU LETU, NĚCO JAKO *NOVASTORM*. DATUM VYDÁNÍ: ZATÍM NEZNÁMÉ. **SUPER MARIO 64** - NINTENDO/3D ARCADE - TAK TOHLE BY MĚL BÝT HIT HITŮ PRO N64. HLAVNÍ POSTAVOU JE OPĚT MASKOT *NINTENDA* A UŽ JEN PRO TY STATISÍCE HER S MARIEM PRODANÝCH V MINULOSTI JE TOHLE PŘEDEM ZISKOVÁ HRA. TATO HRA BEZPOCHYBY VLÁDLA VÝSTAVĚ E3 V LOS ANGELES. VĚTŠINA ČASOPISŮ SI JEJÍ DEMOVERZE V PRŮBĚHU VÝSTAVY POCHVALOVALA, NĚKTEŘÍ JI VYNÁŠELI DO NEBE, AVŠAK NAŠLI SE I TACÍ, KTEŘÍ KRČILI RAMENY SE SLOVY: „NIC MOC". KONEČNÉ ROZHODNUTÍ PADNE TAK JAKO TAK AŽ V OKAMŽIKU, KDY SI JÍ ZAHRAJETE. DATUM VYDÁNÍ: ZATÍM NEZNÁMÉ. **TUROK: THE DINOSAUR HUNTER** - ACCLAIM/ARCADE - FIRMA *IGUANA ENTERTAINMENT*, VLASTNĚNÁ SPOLEČNOSTÍ *ACCLAIM ENTERTAINMENT*, VYVÍJÍ PRO N64 PLOŠINKOVKU *TUROK: THE DINOSAUR HUNTER*. TA JE OBSAHOVĚ ZALOŽENÁ NA KOMIKSOVÉM SERIÁLU OD *ACCLAIM COMICS*, KTERÁŽTO SPOLEČNOST DODÁVÁ IMAGE HLAVNÍ POSTAVIČKY, JEJICH PROTIVNÍKŮ A TAKTÉŽ PROSTŘEDÍ. V POSLEDNÍ DOBĚ SE LIDEM OD IGUANY UTRHLA FANTAZIE Z ŘETĚZU A PO SCHVÁLENÍ DOPRAVUJÍ DO HRY NOVÉ A NOVÉ ZBRANIČKY, POSTAVIČKY A OKOLÍČKA. MALÉ SPOLEČNOSTI SE NA ZAČÁTKU SVÉ EXISTENCE SNAŽÍ UDĚLAT JMÉNO, TAKŽE POZOR! DATUM VYDÁNÍ: ZATÍM NEZNÁMÉ. **WAVE RACE** - ?/ZÁVODY/VODNÍ SKÚTRY - PŘI PŘEDVÁDĚNÍ HRATELNÉHO DEMA NA E3 BYL TENTO „SIMULÁTOR" VODNÍCH SKÚTRŮ NEJVÍCE CHVÁLEN ZA SKVĚLOU OVLADATELNOST. SE SKÚTREM BUDETE MOCI PROVÁDĚT VŠELIJAKÉ VĚCI OD POUŽÍVÁNÍ VLN JAKO ODRAZOVÉHO MŮSTKU KE SKOKŮM AŽ PO PROJÍŽDĚNÍ VLN PONOŘENÍM. DATUM VYDÁNÍ: ZATÍM NEZNÁMÉ. **WAYNE GRETZKY NHL HOCKEY** - WILLIAMS / SPORT / HOKEJ - GRETZKYHO HOKEJ BUDE PRVNÍM ZE SPORTOVNÍCH TITULŮ, KTERÉ SE OBJEVÍ NA N64, A S LICENCÍ OD NHLPA (ASOCIACE HRÁČŮ NHL) V KAPSE, COŽ ZNAMENÁ ŽÁDNÁ ZKOMOLENÁ JMÉNA HRÁČŮ A KLUBŮ KVŮLI POPLATKŮM, BY SE MOHL DOCELA LÍBIT. I PŘES PONĚKUD DIVOKÉ BARVY, KTERÉ JSOU VIDĚT Z OBRÁZKŮ, JEŽ JSOU K DISPOZICI. ALE HRATELNOST JE PŘECE TO NEDŮLEŽITĚJŠÍ, ŽE? DATUM VYDÁNÍ: ZATÍM NEZNÁMÉ.

SUPER MARIO 64

SUPER MARIO 64


WAYNE GRETZKY NHL HOCKEY



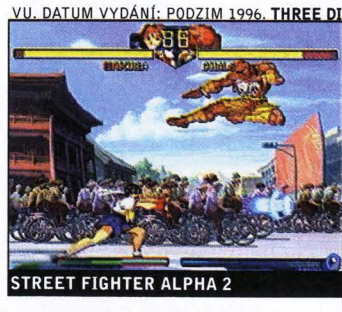
NIGHTS INTO DREAMS

POWERSLAVE

SEGA SATURN

ZDÁLO BY SE, ŽE *SEGA* NESTAČILA OHROMNÉMU NÁSTUPU *SONY PLAYSTATION* A ZÁPLAVĚ HERNÍCH TITULŮ NA TUTO KONZOLI, ALE JAK ZNÁMO, ZDÁNÍ KLAME. NE NADARMO *SEGA* BRÁZDÍ VODY HERNÍHO PRŮMYSLU TAK DLOUHO. ZATÍMCO SROVNALA KROK S *PLAYSTATIONEM* V CENOVÉ OBLASTI (199 LIBER), SOFTWAREOVÍ VÝROBCI PRO *SATURNA* VYVÍJEJÍ DOCELA SLIBNÉ HRY. ŠKODA, ŽE SE JEN NĚKTERÉ DOSTANOU OD JAPONSKÝCH BŘEHŮ DO ŠIRÉHO SVĚTA. **AREA 51** - WILLIAMS / AKČNÍ - PROTOŽE *WILLIAMS INDUSTRIES*, KTEŘÍ SE ZABÝVAJÍ TVORBOU HER NA *SATURNA* A *PLAYSTATION*, PŘEVZALI KONTROLU NAD SPOLEČNOSTÍ *TIME WARNER INTERACTIVE*, OBJEVÍ SE *AREA 51* TAKÉ NA TĚCHTO SUPERKONZOLÍCH. NÁPLNÍ TÉTO HRY, NE NEPODOBNÉ *OPERATION WOLF*, JE OPĚT VYSTŘÍLET VŠECHNO A VŠECHNY. TROCHU ŠŤÁVY BY MĚLO DÁT HŘE ŘÍZENÍ PÁR VEHIKLŮ. DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 1996. **BAKU BAKU** - SEGA / LOGICKÁ - LOGICKÉ HRY PRO DVA PROTI SOBĚ BOJUJÍCÍ HRÁČE SE VRACEJÍ ZNOVU DO MÓDY. POKRAČOVATELEM *TETRISU* PRO DVA HRÁČE NEBO *BATTLE TETRISU* JE I *BAKU BAKU*. NESKLÁDÁTE ZDE ALE BARVU K BARVĚ, NÝBRŽ POTRAVU NÁLEŽÍCÍ PŘÍSLUŠNÉMU ZVÍŘETI. POTÉ, CO VÁM UBUDE SLOUPEČEK ZA SPRÁVNOU KOMBINACI, VAŠEMU PROTIHRÁČI SE OBJEVÍ V HERNÍM POLI JEDEN SLOUPEC NAVÍC. SRANDA, NE? DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 1996. **NIGHTS INTO DREAMS** - SEGA / 3D ARCADE - TĚŽKO NĚCO ŘÍKAT O TÉHLE HŘE. KDYBY JSTE MĚLI MOŽNOST VIDĚT VŠECHNY OBRÁZKY, KTERÉ MÁME V REDAKCI (SNAD NA PŘÍŠTÍM CDČKU), VIDĚLI BYSTE, ŽE JE TO HRA DOSTI PSYCHEDELICKY VYPADAJÍCÍ. MĚLA BY TO BÝT TROJROZMĚRNÁ PLOŠINKOVKA, ALE TŘÍ ROZMĚRŮ SI UŽIJETE JEN NA POHLED (POHYBUJETE SE JEN NAHORU-DOLŮ A DOLEVA-DOPRAVA) A S TÍM SKÁKÁNÍM PO PLOŠINKÁCH SE TO MÁ TAK, ŽE SE VE HŘE VÍCE LÉTÁ, NEŽ SKÁČE. SNAD S TÍM JEŠTĚ NĚCO UDĚLAJÍ. PODÍVANÁ JE TO ALE UŽ TEĎ VELMI IMPRESIVNÍ. DATUM VYDÁNÍ: KONEC PODZIMU 1996. **POWERSLAVE** - PLAYMATES / 3D AKČNÍ / ADVENTURE - TATO 3D ADVENTURA JE SITUOVÁNA DO TAJUPLNÉHO PROSTŘEDÍ STAROVĚKÉHO EGYPTA. NABÍZÍ SPOUSTY ZBRANÍ A KVALITNÍ ZPRACOVÁNÍ, COŽ ZNAMENÁ JAK PASTVU PRO OČI TAK I VYSOKOU RYCHLOST DÍKY DOBRÉMU NA PROGRAMOVÁNÍ. OBJEKTY JSOU JAKO U *DOOMA* BITMAPOVÉ, ALE OVLÁDÁNÍ A STÍNOVÁNÍ OKOLÍ DĚLÁ Z TÉHLE PŘIPRAVOVANÉ HRY VELMI SLIBNOU ZÁLEŽITOST. DATUM VYDÁNÍ: VÁNOCE 1996. **REVERTHION** - TECHNOSOFT / BOJOVÁ / SCI-FI - FIRMA *TECHNOSOFT*, KTERÁ SE PROSLAVILA SÉRIÍ *THUNDER FORCE* NA *GENESIS*, SE VRACÍ DO SVĚTA KONZOLÍ NOVOU HROU *REVERTHION*. JEJÍ OBSAH JE PODOBNÝ HŘE *CYBER SLED* OD FIRMY *NAMCO*. *REVERTHION* SE ODLIŠUJE OD TOHOTO NE PŘÍLIŠ ÚSPĚŠNÉHO TITULU MOŽNOSTÍ UHÝBÁNÍ BOJOVNÍKŮ DO STRAN A TAKÉ JEJICH SCHOPNOSTÍ KRÁTKODOBÉHO POHYBU A BOJE VE VZDUCHU. ZATÍM NENÍ ZNÁMO, ZDA BUDE I NĚJAKÁ JINÁ NEŽ JAPONSKÁ VERZE HRY. DATUM VYDÁNÍ: KONEC PODZIMU 1996.

ROAD RASH - ELECTRONIC ARTS/AKČNÍ/ZÁVODY - ANO, LEGENDA MEZI HRAMI NA KONZOLÍCH SE OBJEVÍ I NA *SATURNA*. TYTO ZÁVODY MOTORKÁŘŮ ZPESTŘENÉ O VYŘAZOVÁNÍ PROTIVNÍKŮ ZE ZÁVODU HOLEMI, ŘETĚZI A JINÝMI ODPADKY SE OBJEVILY VE ČTYŘECH POKRAČOVÁNÍCH NA 16-BITOVÝCH KONZOLÍCH, PAK PŘIŠLA REVOLUČNÍ KONVERZE NA *3DO*, POSLÉZE *PLAYSTATION* A TEĎ SE NA NI TĚŠÍ I MAJITELÉ *SATURNA*. DATUM VYDÁNÍ: KONEC LÉTA 1996. **STREET FIGHTER ALPHA 2** - CAPCOM/BOJOVÁ - DALŠÍ LEGENDA, TENTOKRÁT LEGENDA Z OBLASTI BOJOVÝCH HER, MÍŘÍ DO HLADOVÝCH MECHANIK *SATURNŮ*. AUTOŘI PŘIDALI MOŽNOST NAČERPÁNÍ SÍLY PŘED ÚDEREM, TAKŽE PO NAPLNĚNÍ CELÉ STUPNICE SÍLY BUDOU PRVNÍ TŘI ÚDERY PROVEDENY DVAKRÁT, ALE VE STEJNÉM ČASE, KTERÝ BY ZABRAL JEDNODUCHÝ ÚDER. DOUFEJME, ŽE HRA NEZTRATÍ SKVĚLOU CAPCOMÁCKOU VYVÁŽENOST OBTÍŽNOSTI A ÚSPĚCHU, KTERÁ JE TAK DŮLEŽITÁ PRO ZÁBAVU HRÁČOVU. DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 1996. **THREE DIRTY DWARVES** - SEGA / BOJOVÁ - PŘESTOŽE JE TATO HRA OPĚT BOJOVÁ, NENÍ ZASE TAK SVÁZANÁ PRAVIDLY PRO KOMERČNĚ ÚSPĚŠNOU HRU. POKUD SI VZPOMÍNÁTE NAPŘÍKLAD NA *TARGET RENEGADE* NEBO *DOUBLE DRAGON*, MÁTE PŘEDSTAVU O TOM, JAK VYPADÁ TAKOVÁ HOZIZONTÁLNĚ SKROLUJÍCÍ MLÁTIČKA. KDYŽ SE K TOMU PŘIDÁ PŘEPÍNÁNÍ MEZI TŘEMI TRPASLÍKY (PRAVDĚPODOBNĚ ŠPINAVÝMI) A VELICE NETRADIČNÍ GRAFIKA STYLU *LIQUID TELEVISION* NA *MTV*, NEZBÝVÁ NEŽ SE TĚŠIT NA ... DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 1996. **TORICO** - SEGA / INTERAKTIVNÍ FILM / HOROR - ZE ŽÁNRU BY SE DALO PŘEDPOKLÁDAT, ŽE SE ŠPATNÍ HERCI BUDOU OPĚT POHYBOVAT V MIZERNÉ HŘE. ZDA TO BUDE MIZERNÁ HRA NENÍ VŮBEC JISTÉ, ALE URČITĚ VÍME, ŽE SE V NÍ NESETKÁTE SE ŠPATNÝMI HERCI. STEJNĚ JAKO VE HŘE *D* TOTIŽ PŮJDE O RENDEROVANÉ POSTAVY V INTERAKTIVNÍM HORORU. NEVÍME VŠAK JEŠTĚ, KDY SE BUDETE MOCI ZAČÍT BÁT. DATUM VYDÁNÍ: NEZNÁMÉ. **WORLDWIDE SOCCER 2** - SEGA / SPORT / FOTBAL - JAKO ŠÍPKOVÁ RŮŽENKA SE TVÁŘÍ FOTBAL *WORLDWIDE SOCCER 2* OD *SEGY*. NEZAZNAMENANÝ, POSTUPNĚ SE Z NĚJ VYVÍJÍ SKVĚLE VYPADAJÍCÍ, NÁRAMNĚ OZVUČENÝ A SNAD I INTELIGENTNÍ FOTBÁLEK SE SPOUSTOU PARÁDIČEK (TO ABY SE ZAPLÁCLA TA SPECIÁLNÍ TLAČÍTKA NA JOYPADECH). ROZHODNĚ SE VYPLATÍ POČKAT SI, AŽ SE TAHLE RŮŽENKA PROBUDÍ. DATUM VYDÁNÍ: ŘÍJEN 1996.


STREET FIGHTER ALPHA 2

THREE DIRTY DWARVES

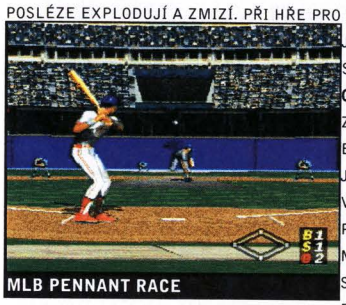
SONY PLAYSTATION

V SOUČASNÉ DOBĚ DĚLÁ KAŽDÝ HRY NA SONY PLAYSTATION (JÁ NE -ML-). NOVĚ VZNIKLÉ SPOLEČNOSTI (DESÍTKY), FIRMY, KTERÉ DĚLALY HRY NA 3DO (NAPŘ. *CRYSTAL DYNAMICS),* ALE I VELKÉ A DOBŘE ZAVEDENÉ SPOLEČNOSTI (NAPŘ. *ELECTRONIC ARTS).* JE TO PROTO, ŽE *PLAYSTATION* SE V ZEMÍCH KONZOLÍ DOBŘE A HODNĚ PRODÁVÁ, JE RELATIVNĚ NEJSILNĚJŠÍ ZE VŠECH SUPERKONZOLÍ A *SONY* JE PROSTĚ *SONY*. PŘI TAKOVÉM OHROMNÉM POČTU NOVÝCH TITULŮ A PŘI STRATEGII ZALÍBENÍ SE CO NEJVĚTŠÍMU DÍLU UŽIVATELŮ TV HER JE NASNADĚ, ŽE NĚKTERÉ TITULY BUDOU PLITKÉ BA PODBÍZIVÉ. SMUTNÉ JE, ŽE JE JICH TOLIK. KDYŽ SE NA TO ALE PODÍVÁTE POZITIVNĚJI (TŘEBA Z POZICE MAJITELE *PLAYSTATIONA,* KTERÝ SE NA TUTO SITUACI POZITIVNĚ DÍVAT MUSÍ), NENÍ MOŽNÉ, ABY MEZI TOLIKA NOVÝMI HRAMI NEBYLA ALESPOŇ NĚJAKÁ SKVĚLÁ. A NEBUDETE DALEKO OD PRAVDY. **BEYOND THE BEYOND** - SCEA / RPG - PO DLOUHÝCH BOJÍCH MEZI KMENY BOHŮ A KOUZELNÍKŮ DOŠLO K DOHODĚ. TA SPOČÍVALA V TOM, ŽE KOUZELNÍCI SE ODEBEROU ŽÍT DO STŘEDU SVĚTA A BOHOVÉ SI USTELOU V MRÁČCÍCH. JAKO HRANICE BUDE SLOUŽIT ZEMĚ CANAAN. JEDNOHO DNE SE SÍLY ZLA ROZHODLY, ŽE NAČERPALY DOSTATEK SÍLY, ABY MOHLY VLÁDNOUT CELÉMU SVĚTU. JE NA VAŠÍ DRUŽINĚ ZABRÁNIT JIM VE ZNIČENÍ CANAANU. DATUM VYDÁNÍ: ZÁŘÍ 1996.

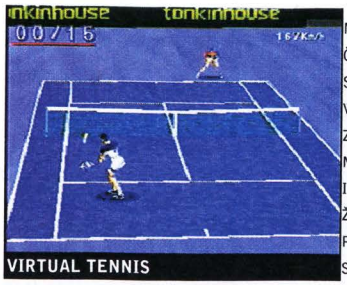
BEYOND THE BEYOND

BURNING ROAD - FUNSOFT / ZÁVODY / AUTA - HLAVNÍ ZBRANÍ TÉTO HRY BY MĚLA BÝT VYSOKÁ RYCHLOST PŘI MNOŽSTVÍ DETAILNĚ PROKRESLENÝCH OBJEKTŮ. ZÁVODIT BUDETE MOCI V JEDNOM ZE ČTYŘECH AUT NA TŘECH DLOUHÝCH TRATÍCH, NA KTERÝCH SE BUDE MĚNIT NEJEN OKOLÍ, ALE I POČASÍ. TUTO HRU SI BUDETE MOCI ZAHRÁT S KAMARÁDEM PO LINCE. DATUM VYDÁNÍ: ZÁŘÍ 1996. **BUST-A-MOVE 2** - TAITO / LOGICKÁ - V TÉTO LOGICKÉ HŘE JDE O STARÝ ZNÁMÝ PRINCIP PADAJÍCÍCH OBJEKTŮ (TENTOKRÁT BUBLINEK) A JEJICH POSPOJOVÁNÍ DO SKUPIN PO TŘECH SE STEJNOU BARVOU. BUBLINKY POSLÉZE EXPLODUJÍ A ZMIZÍ. PŘI HŘE PRO DVA KAŽDÁ EXPLOZE NA VAŠÍ STRANĚ ZNAMENÁ JEDNU PADAJÍCÍ SKUPINU BUBLINEK U VAŠEHO SOUPEŘE NAVÍC. DATUM VYDÁNÍ: SRPEN 1996.

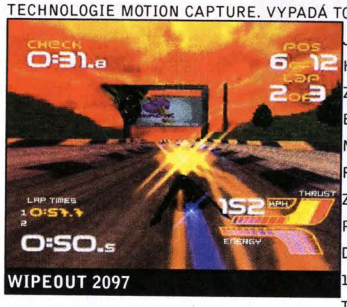
FORMULA ONE


MLB PENNANT RACE

CREATURE SHOCK - DATA EAST / AKČNÍ - JEDNA Z MNOHA KONVERZÍ HER Z PC, KTERÉ SE UKÁZALY BÝT NATOLIK ZISKOVÉ, ŽE SE URČITĚ VYPLATÍ JEJICH PŘEDĚLÁVKA. POKUD NEVÍTE O CO V *CREATURE SHOCKU* JDE, VĚZTE, ŽE V ČASECH PŘELIDNĚNÍ PLANETY ZEMĚ A LOGICKÉHO HLEDÁNÍ NOVÝCH SÍDLIŠŤ POZEMŠŤANÉ ZTRATÍ KONTAKT S JEDNOU Z PRŮZKUMNÝCH LODÍ. VY JSTE VYSLÁNI PROZKOUMAT, CO TUTO LOĎ NAPADLO. 100% ORIGINALITA FREE! DATUM VYDÁNÍ: SRPEN 1996. **FADE TO BLACK** - ELECTRONIC ARTS / 3D AKČNÍ / ADVENTURE - DALŠÍ KONVERZE Z PC, TENTOKRÁT JE TO TROJROZMĚRNÉ POKRAČOVÁNÍ LEGENDÁRNÍHO *ANOTHER WORLDU,* POTAŽMO *FLASHBACKU.* NENECHTE SE ZMÁST TÍM, ŽE HRA VYPADÁ JAKO *ODRŮDA DOOMA.* ŽÁDNÉ STUPIDNÍ ZABÍJENÍ SE NEKONÁ. U *PLAYSTATIONA* JISTĚ NEBUDOU PROBLÉMY S HARDWAREM. DATUM VYDÁNÍ: SRPEN 1996. **FORMULA ONE** - PSYGNOSIS / SIMULÁTOR / FORMULE - TAK TOHLE JE BOMBA UŽ PŘEDEM. O TÉHLE HŘE SE INTENZIVNĚ MLUVÍ UŽ NEJMÉNĚ PŮL ROKU, OBRÁZKŮ A FILMEČKŮ JE HAFO, SNAD SE VEJDOU NA PŘÍŠTÍ CDČKO. JEDINÁ HRA NA *PLAYSTATIONA* S LICENCÍ PRO POUŽITÍ JMEN VŠECH PILOTŮ, STÁJÍ, DOKONCE I S AUTENTICKÝMI REKLAMAMI (KROMĚ REKLAM NA CIGARETY). BUDE SE JEZDIT NA VŠECH OKRUZÍCH MOMENTÁLNÍHO SERIÁLU F1, KOMENTOVAT TO BUDE NĚJAKÝ VELICE POPULÁRNÍ ČLOVĚK, NA VÝBĚR BUDETE MÍT ZE DVOU MOŽNOSTÍ OVLÁDÁNÍ, JEDNODUCHÉHO ARKÁDNÍHO, NEBO NÁROČNĚJŠÍHO NA TECHNIKU JÍZDY, ATD. JE TOHO SPOUSTA, CO BY SE DALO NAPSAT, ALE NENÍ MÍSTO. TĚŠTE SE VELICE! DATUM VYDÁNÍ: ZÁŘÍ 1996. **GUNSHIP 2000** - MICROPROSE / SIMULÁTOR / VRTULNÍK - KONVERZE *GUNSHIPU 2000* Z *AMIGY,* DOUFEJME ŽE POŘÁDNĚ VYLEPŠENÁ, JE PRVNÍM SIMULÁTOREM HELIKOPTÉRY NA *PLAYSTATIONA.* SLIBNÉ JE, ŽE OVLÁDÁNÍ JE OBTÍŽNÉ NA ZVLÁDNUTÍ, COŽ NAZNAČUJE DLOUHOU ZÁBAVU PŘI UČENÍ SE LÉTAT. PŘÍTOMNY ALE BUDOU I JEDNODUCHOUČKÉ MISE SE STARTEM VE VZDUCHU PRO TY NEJVĚTŠÍ IGNORANTY. DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 1996. **IRON AND BLOOD** - TAKE 2 / BOJOVÁ - FIRMA *TAKE 2* SI ZAJISTILA PRO HRU *IRON AND BLOOD* LICENCI NA AD&D, TAKŽE SNAD V ZÁŘÍ SE DOČKÁME ZAJÍMAVÉ BOJOVKY S POSTAVAMI Z PROSTŘEDÍ „DRAKŮ A KOBEK" (CO TO PÍŠEŠ ZA HRŮZY? UŽ JE POZDĚ, VIĎ?). ZATÍM VĚZTE POUZE TO, ŽE HRA VYPADÁ NA POHLED VELMI FEŠŇ, ALE OVLADATELNOST POSTAVIČEK A OBTÍŽNOST SE BUDE POSUZOVAT AŽ PO VYDÁNÍ HRY NA TRH. DATUM VYDÁNÍ: LISTOPAD 1996. **MLB PENNANT RACE** - SCEA / SPORT / BASEBALL - SE VŠEMI 28 TÝMY BASEBALLOVÉ MAJOR LEAGUE, S VĚRNÝMI KOPIEMI JEJICH STADIONŮ A S REÁLNÝMI JMÉNY HRÁČŮ A SESTAVAMI TÝMŮ JE *MLB PENNANT RACE* HROU, KTERÁ BY MĚLA ZAUJMOUT I NESKALNÍ PŘÍZNIVCE TOHOTO AMERICKÉHO NÁRODNÍHO SPORTU. PODLE DALŠÍCH VĚCÍ, JAKO JE PROFESIONÁLNÍ KOMENTÁŘ, AUTENTICKÉ DRESY SKVĚLÁ GRAFIKA A ZVUKY A MNOHA DALŠÍCH „CHLUBÍTEK", BY TATO HRA MOHLA ZAUJMOUT I SKALNÍ NEPŘÍZNIVCE. VYHLÍŽEJTE POZORNĚ! DATUM VYDÁNÍ: ZÁŘÍ 1996. **NASCAR RACING** - SIERRA-ON-LINE / SIMULÁTOR / AUTA - MÁME TU DALŠÍ KONVERZI Z PC, A TO VELEÚSPĚŠNOU A VELEKVALITNÍ HRU *NASCAR RACING.* TYPICKÉ MAJITELE KONZOLÍ ASI ZKLAMU, NEVÍ-LI TO PŘEDEM, ŽE SE NEJEDNÁ O ŽÁDNÉ HLOUPOUČKÉ A JEDNODUCHOUČKÉ TOČENÍ VOLANTÍKEM, ALE O SKUTEČNÝ SIMULÁTOR SERIÁLU POPULÁRNÍCH ZÁVODŮ SPECIÁLNĚ UPRAVENÝCH CESTOVNÍCH VOZŮ. Á, PRÁVĚ JSEM SE DOZVĚDĚL Z REŽIE, ŽE KVŮLI STRACHU Z NEPRODEJNOSTI KVŮLI OBTÍŽNOSTI BUDE VE HŘE OBSAŽEN I JEDNODUŠŠÍ ARCADE MÓD PRO MÉNĚ SNAŽIVÉ POŽIVAČE HER. TĚCH ALE MUSÍ BÝT! DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 1996. **POWERSPORTS SOCCER** - PSYGNOSIS / SPORT / FOTBAL - PONĚKUD POZDNÍ REAKCE NA MISTROVSTVÍ EVROPY 1996, ALE PŘECE. POKUD SE PŘIDÁ TECHNOLOGIE MOTION-CAPTURE PRO ANIMACI HRÁČŮ K DOBRÉMU ENGINU (O RYCHLOSTI NEPOCHYBUJME) A DOBRÉ ZÁBAVĚ, NENÍ PROČ SE ZLOBIT, NENÍ-LIŽ PRAVDA? DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 1996. **PROJECT OVERKILL** - KONAMI / AKČNÍ - DOMNÍVÁTE SE, ŽE HRY JSOU MÁLO KRVAVÉ A PONĚKUD DĚTINSKÉ? CO DO LITRŮ KRVE BY VÁS MĚLA USPOKOJIT STRAŠNÁ ŘEŽBA *PROJECT OVERKILL* (MOŽNÁ BUDE I DĚTINSKÁ). TENTO „SVÁTEK ŘEŽBY" (TO JE REKLAMNÍ SLOGAN, CO?) BUDE ZPRACOVÁN V ISOMETRICKÉM POHLEDU A KROMĚ HORD NEPŘÁTEL NEBUDE CHYBĚT ANI HAFO ZBRANÍ. DATUM VYDÁNÍ: SRPEN 1996. **RIDGE RACER REVOLUTION** - NAMCO / ZÁVODY / AUTA - CO MYSLÍTE, ŽE DOSTANETE, KDYŽ VEZMETE *RIDGE RACERA,* PŘIDÁTE VÍCE TRATÍ, HRU DVOU HRÁČŮ PO LINCE, PÁR ZPĚTNÝCH ZRCÁTEK A PAK VYSPRAVÍTE NĚKOLIK GRAFICKÝCH SKVRNEK? SKVĚLOU HRU? JESTLI BUDE SKVĚLÁ, TO SE UVIDÍ, ALE KAŽDOPÁDNĚ SE BUDE JMENOVAT *RIDGE RACER REVOLUTION.* PO PONĚKUD HYSTERICKÉM OBHAJOVÁNÍ *RIDGE RACERA* PROTI *NEED FOR SPEED* NA *3DO* (A ŘEKĚME SI I ZBYTEČNÉM) MÁ *NAMCO* MOŽNOST NAPRAVIT NESKUTEČNOU JEDNU TRAŤ *RIDGE RACERA* V JEHO POKRAČOVÁNÍ. DATUM VYDÁNÍ: ZÁŘÍ 1996. **STEEL HARBINGER** - MINDSCAPE / AKČNÍ - V ROLI POLOVIČNÍ ŽENY, POLOVIČNÍHO VETŘELCE BUDETE BOJOVAT PROTI HORDÁM DRAVÝCH VETŘELCŮ. HRA JE POJATA V ISOMETRICKÉM 3D POHLEDU S DOBŘE VYPADAJÍCÍMI SVĚTELNÝMI EFEKTY. PRO ANIMACI BYLO POUŽITO TECHNOLOGIE MOTION CAPTURE. VYPADÁ TO DIVNĚ A ZAJÍMAVĚ ZÁROVEŇ. DATUM VYDÁNÍ: ŘÍJEN 1996. **SYNDICATE WARS** - BULLFROG / AKČNÍ - KDO BY SE PTAL NA TU U BULLFROGÁCKÝCH HER ZBYTEČNOU OTÁZKU, ZDA JEJICH HRA BUDE DOBRÁ BA SKVĚLÁ? PONĚKUD ZPOMALENÝM POHYBEM SE NA NÁS ŘÍTÍ POKRAČOVÁNÍ HRY HER AKČNÍHO ŽÁNRU, HRY *SYNDICATE.* ZLEPŠILA SE GRAFIKA, ZVUKY, ZÁBAVA SNAD ZŮSTANE, MOŽNÁ I POVYROSTE, ALE PŘEDEVŠÍM DOUFÁM, ŽE UŽ SE KONEČNĚ DOČKÁME. DOST MOŽNÁ BOMBA! DATUM VYDÁNÍ: KONEC ZÁŘÍ 1996. **TEKKEN 2** - NAMCO / BOJOVÁ - PRVNÍ DÍL TEKKENA SI KOUPILO PŘES MILIÓN LIDÍ, Z TOHO PŘES 700 000 KUPCŮ BYLO V JAPONSKU. NO, NEUDĚLALI BYSTE POKRAČOVÁNÍ? A KDYŽ UŽ BYSTE SE ROZHODLI KLADNĚ, CO JINÉHO BYSTE ZLEPŠILI NEŽ GRAFIKU, ZVUKY, PŘIDALI PROTIVNÍKY (NEJLÉPE DVA). DOUFEJME, ŽE SE NEPOKAZÍ NIC S HRATELNOSTÍ, PROTOŽE TO BY BYL KONEC VŠEM SLIBNÝM OČEKÁVÁNÍM. DATUM VYDÁNÍ: ŘÍJEN 1996. **THE HIVE** - TRIMARK INTERACTIVE / AKČNÍ / SCI-FI - PŘED MNOHA A MNOHA LETY ZA DEVÍTI ŘEKAMI, DEVÍTI HOR... DOST CHOZENÍ KOLEM HORKÉ KAŠE, TOHLE JE RYCHLÁ STŘÍLEČKA A HLAVNÍ PADOUCH SE JMENUJE... NO, URČITĚ TAHLE HRA NĚJAKÉHO MÁ, ALE TO NENÍ DŮLEŽITÉ. VĚCÍ, KTERÁ ZDE STOJÍ ZA POVŠIMNUTÍ, JE „POHYB UMOŽŇUJÍCÍ 360° OTÁČENÍ V KOMPLETNĚ PŘEDPOČÍTANÉM (PRERENDEROVANÉM) PROSTŘEDÍ" - KONEC CITÁTU. ZNÍ TO TROCHU JAKO „ZASVĚCENÝ LAIK" NEBO „POZITIVNÍ, KONSTRUKTIVNÍ SATIRA", ALE COŽ, ALESPOŇ SE POBAVÍME, KDYŽ UŽ SI NEZAHRAJEME. DATUM VYDÁNÍ: SRPEN 1996. **TOKYO HIGHWAY BATTLE** - JAELCO/ZÁVODY/AUTA - TATO HRA MÁ PODOBNOU NÁPLŇ JAKO *RIDGE RACER,* ALE MOŽNOST ZLEPŠOVÁNÍ A POSILOVÁNÍ VAŠEHO AUTA JI ČINÍ TROCHU ZAJÍMAVĚJŠÍ. TAKÉ TŘI TRATĚ V *TOKYO HIGHWAY BATTLE* JE VÍCE NEŽ JEDNA *RIDGE RACEROVA* (ALESPOŇ DOUFÁM, UŽ JE DOCELA POZDĚ). NA VÝBĚR MÁTE NAPŘÍKLAD HONDU CIVIC NEBO MAZDU MIATA. UVIDÍ SE. DATUM VYDÁNÍ: ŘÍJEN 1996. **VIRTUAL TENNIS** - ACCLAIM / SPORT / TENIS - V OBLASTI SPORTOVNÍCH HER ZEJE VELIKÁ DÍRA V MÍSTĚ, KDE BY MĚLY BÝT TENISOVÉ SIMULACE. TUHLE JUZNU (POMALUMYSLÍCÍ ČTOU DŽUZNU) SE SNAŽÍ ZAPLNIT *ACCLAIM* SE SVOU HROU *VIRTUAL TENNIS.* NA POHLED (TEĎ SE KOUKNĚTE NA OBRÁZEK) TO NENÍ NEJHORŠÍ, JAK SE TO BUDE HRÁT, UVIDÍME. DATUM VYDÁNÍ: KONEC LÉTA 1996. **WARHAMMER** - MINDSCAPE / STRATEGIE / FANTASY - NEJEN ŽE NA *PLAYSTATIONA* JSOU K DISPOZICI KONVERZE HER Z PC, JSOU TU I KONVERZE STRATEGICKÝCH HER Z PC. MEZI TY NEJLEPŠÍ, A TEDY I NEJVĚTŠÍ KANDIDÁTY NA KONVERZI, PATŘÍ I *WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT.* LIDÉ A ELFOVÉ BOJUJÍ PROTI ORKŮM A GOBLINŮM, ABY NAVRÁTILI SVĚTU ŘÁD A MÍR. NENECHTE SI UJÍT A UŽ VYHLÍŽEJTE... DATUM VYDÁNÍ: LISTOPAD 1996. **WIPEOUT 2097** - PSYGNOSIS / ZÁVODY / SCI-FI - V ROCE 1995 VYŠLA NA *PLAYSTATIONA* ZÁVODNÍ HRA S ANTIGRAVITAČNÍMI VZNÁŠEDLY *WIPEOUT.* NĚKDO JI TOTÁLNĚ BAŠTIL, NĚKOMU SE LÍBILA, MĚ NE. PROTO SE ZPRÁVA O PŘÍPRAVĚ JEJÍHO POKRAČOVÁNÍ SETKÁ JISTĚ S ROZPORUPLNÝMI REAKCEMI. SLOVA „Z TÉ VIZUÁLNÍ HOSTINY VÁM JEŠTĚ VÍCE POLEZOU OČI Z DŮLKŮ" A JIM PODOBNÁ NAJDOU TAKÉ SVOJI SPECIFICKOU ODEZVU VE SPECIFICKÝCH SKUPINÁCH LIDÍ. ABYCH NEBYL TAK SKOUPÝ, PŘÍZNIVCŮM *WIPEOUTU* PROZRADÍM, ŽE SE MOHOU TĚŠIT NA LEPŠÍ GRAFIKU, VYLEPŠENÉ ZASTÁVKY V BOXECH, NOVÉ ZÁVODNÍ TŘÍDY, AŽ DVANÁCT VZNÁŠEDEL NA TRATI A NOVÉ STRATEGICKÉ ZBRANĚ. DATUM VYDÁNÍ: ZÁŘÍ 1996.

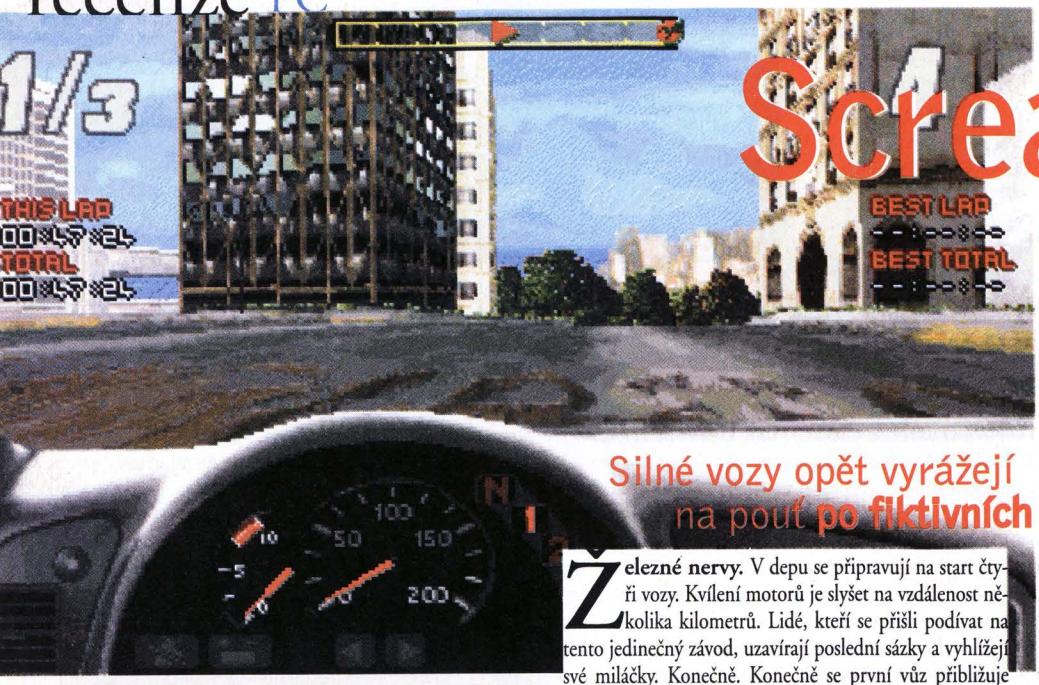


VIRTUAL TENNIS



WIPEOUT 2097

VŠECHNA DATA VYDÁNÍ MOHOU BÝT SAMOZŘEJMĚ V ZÁJMU ZAJIŠTĚNÍ KVALITY PRODUKTŮ, TEDY V ZÁJMU ZÁKAZNÍKŮ, ODLOŽENA. (TAK, A 'SEM Z TOHO VENKU. — FANATIC)



Screamer II

VLADIMÍR PONECHAL

minimum: PC 486 DX2/66, 8 MB RAM, double speed CD-ROM

doporučeno: Pentium/100, 16 MB RAM, double speed CD-ROM, zvuková karta, SVGA 2 MB

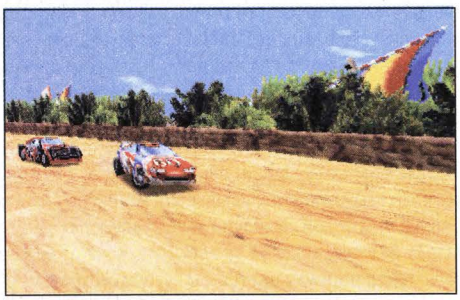
testováno: PC 486 DX4/100 PCI, 2 MB RAM, double speed CD, SoundBlaster 16 ASP, S3 Vision 864 2 MB

typ, žánr: Simulátor, závodní auta

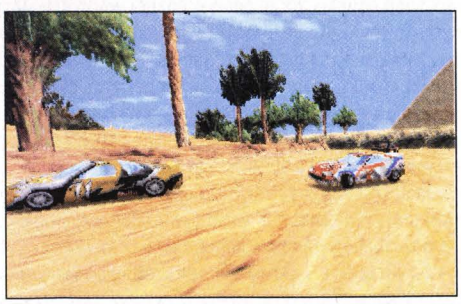
firma: Milestone / Interactive Entertainment

Silné vozy opět vyrážejí na pouť **po fiktivních cestách,** přepočítávanými našimi computery.

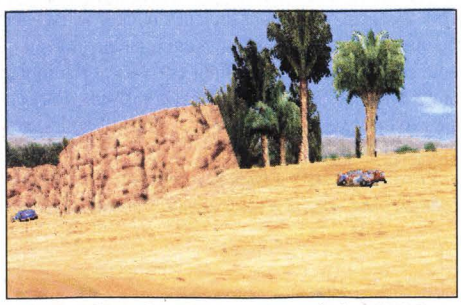
Tak takhle vypadá v praxi depo. Jednotlivé položky máte možnost vidět v tabulce (VGA).



A tady se dostáváme na Saharu. Poušť a oázy, to je prostě Egypt.



Po rozpáleném pískem se prohání stádo šílenců v silných vozech.



I zde je vidět snaha udělat všechno velmi realisticky.

Železné nervy. V depu se připravují na start čtyři vozy. Kvílení motorů je slyšet na vzdálenost několika kilometrů. Lidé, kteří se přišli podívat na tento jedinečný závod, uzavírají poslední sázky a vyhlížejí své miláčky. Konečně. Konečně se první vůz přibližuje k startovní čáře a za ním další... Postupně se nám dostavují na start Nedula, Spark, Radiance a Horizon. Pomalu se seřazují. Odpočet času. Pět... Čtyři... Na závodnících je znát nervozita, která se projevuje hlasitým túrováním motorů... Jedna... Start. Startovní čára se ztrácí v kouři výfukových zplodin a spálených pneumatik. Vozy rychle nabírají rychlost a ostrý pískot gum postupně ustává. Podle očekávání se do čela dostává Spark, favorit dnešního závodu...

It's very good... Po tak dobrém produktu, jakým je Mega Race II, přichází na řadu další kvalitní simulátor čtyřkolých miláčků. Je jim *Screamer 2.* Tento název bude určitě povědomý nejednomu z vás. Recenze na první část této hry totiž vyšla v Excaliburu 52. Takže se s druhou částí setkáváme po dost krátké době. To je samozřejmě samo o sobě alarmující, a proto by si někdo mohl pomyslet, že jde jenom o prachobyčejné přidělání okruhů. Pojďme se tedy raději podívat na tuto hru z blízka.

Tvrdý rozjezd. Po slušně zpracované instalaci a po spuštění hry si musíte vybrat ze čtyř klubů. Podle vašeho výběru vám bude přidělen maskot, který vás potom provází celým závodním působením. Chvilka strpení a ocitáte se v místnosti (mezi vektorovými kráskami), která slouží jako hlavní menu. Zde se pohybujete pomocí šipek a můžete rozhodnout, zda si sednete do trenažéru nebo si dáte rychlostní závod, v kterém jde hlavně o čas a nebo se pustíte do šampionátu. Jako první vám doporučuji právě trenažér. *S2* patří totiž mezi ty těžší hry a pokud nechcete, aby vaše pýcha dostala nepříjemný výprask, raději zamiřte hned sem. Až najezdíte nějaký ten kilometr a budete se cítit k světu, můžete to zkusit na stopky. Máte sice k dispozici pouze tři okruhy, ale pro začátek to celkem stačí. Autoři tady připravili čtyři vozy a to tyto: Nedula, Spark, Radiance, Horizon. Pokud dáte na má slova, tak vám doporučím Sparka nebo Horizona. Po úpravě jsou to velmi slušná vozítka. Použil jsem výraz úprava. *S2* má totiž jedno velké plus. Narozdíl od drtivé většiny simulátorů tohoto typu se zde nedají závody dohrát v takzvaném standardním nastavení komponentů vozu (gumy, brzdy, pérování...). Tedy, dohrát se dají, ale výsledek je poněkud horší. Například jenom v prvních čtyřech okruzích je zcela odlišný terén. Silnice, písek, sníh. Zde musíte uplatnit své řidičské a hlavně organizační nadání a nastavit několik položek. Citlivost řízení a brzd, typ pneumatik (sucho, mokro, sníh), dohuštění duší a jednou z nejhlavnějších položek je pérování. Pérováni si na silnici dejte na tvrdo, tj. na nejnižší polohu a při členitém terénu právě naopak. Potom vám bude auto slušně sedět v zatáčkách (pokud právě nejedete s Radiance). Vlastnosti všech vozů jsou samozřejmě zcela odlišné. Právě Radiance je například velmi rychlý, ale v zatáčkách vůbec nesedí, až je v některých případech neovladatelný. Spark zase nemá velkou akceleraci, ale když na to přijde, tak v zatáčkách drží jako přilepený.

Šampionát. Pomalu ale jistě se dostáváme k místu, které tvoří páteř této hry. Zde si prověříte své síly na několika okruzích s množstvím dobrých soupeřů. Na start se vždy postaví čtyři vozy (zde velký rozdíl od *S1.* Tam si totiž šlo po krku deset účastníků.). Šampionát je rozvržen do čtyř pohárů. Začínáte ale u toho nejnižšího. Pokud tento pohár vyhrajete, můžete se zúčastnit dalších závodů. Pozor. Pouze první místo vám zaručí postup. Proto se musíte hodně činit, abyste to zvládli. A právě tady určitě narazíte na kamennou zeď nepoddajnosti. Hra je sice zpracovaná na vysoké úrovni, ale bohužel obtížnost je na ještě vyšší úrovni. V *Need For Speed* nebyla obtížnost nejlehčí, ale pořád se to dalo. Zato u této hry jsem narazil na pár věcí, které nemůžu přeskočit. Jednou věcí je řiditelnost jednotlivých vozů. Radiance, nějaká obdoba Porsche, je přímo neřiditelný v prudkých zatáčkách, protože i při nejmenší chybě se vám vůz dostane do smyku. Přitom Horizon, jak jsem už napsal, je velmi dobrý v zatáčkách. A teď. Počítač řídí Porsche a já ten druhý vůz. I při

Právě jsem vybral ošklivě vyhlížející zatáčku. Těch je v této hře až moc.

Krajina věčného ledu... Závod se právě rozjel.

nejlepší snaze se mi nikdy nepodařilo stejnou rychlostí projet zatáčkou tak dobře jako jemu. A to není všechno. Rozdíl v rychlosti. Já mám rychlejší vůz než počítač, ale nikdy se mi ho nepodaří nějak znatelně po rovině dotáhnout. Zato naopak... To byste se divili jak to kolem frčí - hlavně když jsme kousek před cílem.

Grafika. Co naplat. Grafický akcelerátor se zapotil a to pořádně, protože grafika, jak vidíte, je perfektní. Oproti předešlé části se o něco zlepšila. Budete jezdit mezi kaňony, kamenitými vrchy, po písečných dunách, přes lesy, sněžné závěje, města... Prostě ukázek perfektního grafického zpracování bude k vidění nespočet. Přičemž ve VGA (8 MB RAM) je hra rychlá a dynamická i na mé 486. Nemluvě o tom, že i v tomto nižším rozlišení se dá na grafiku koukat bez znechucení. SVGA už byla horší - dost se cukala. Ale i přes tento nedostatek jsem toto rozlišení párkrát využíval, protože není nic hezčího než detailní SVGA (16 MB RAM) a *S2* ji má hodně detailní (to samozřejmě můžete vidět na obrázcích).

Animačně je tato hra zpracovaná také jedinečně. Pohled na zpravodajský vrtulník, který z malé výšky natáčí vedoucí vůz nebo expres jedoucí přes zasněženou krajinu, to všechno je udělané s takovou důkladnou precizností, že si co chvíli myslíte, že sedíte ve skutečném voze. Dále máte k dispozici nastavitelné pohledy. Jsou čtyři. Všechny zabírají pouze pohled před vozem.

Zvuky a hudba. Zvukové zastoupení je trochu chudobnější, ale kvalitní. Skřípot brzd, pískot pneumatik, řev motorů, to všechno zapadá do světa vrčících miláčků na jedničku. No problemo.

Hudba je zpracovaná výborně. I přes že to jsou kratší songy a záležitosti pro „diskofily". Ve svém voze máte autorádio a tak vám stačí jenom naladit tu správnou stanici, která vám půjde nejlépe k pleti. K dispozici máte na cd devět stop - devět písniček. Při jízdě si můžete pustit i vlastní cd, ale nezapomeňte ho při dotahování dalšího okruhu vyměnit. Mohlo by to způsobit crash a škoda rozehraného šampionátu.

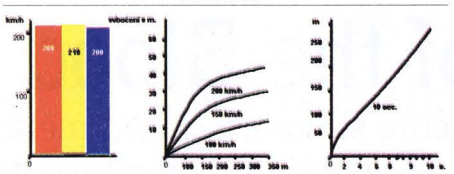
Poslední slovo. *S2* sice okopírovala od *S1* hodně, ale zůstává faktem, že celkově se jedná o projekt, který stojí na vlastních nohách, nikoliv na nohách staršího brášky. Prvořadým ekvivalentem této hry je kvalita, to se nedá upřít. Dobrá grafika, skvělé animace, výborná hudba, slušné efekty, vysoká obtížnost, která to trochu kazí (ani ne -Lee), to všechno mluví samo za sebe. A pokud nejste dostatečně dobrým sebevrahem na řízení těchto vozů (viď Pepíku...) a nedostanete se přes počítač, tak vězte, že tato hra bude stoprocentní po síti nebo kabelu. Zkrátka - řidiči všech krajin a národností, zlomte si vaz.... -Vlapon

★★★★ 80

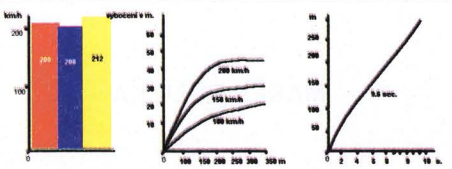
GRAFY

Dovolil jsem si pro vás načrtnout pár grafů, abyste dřív než sednete do těchto super vozů, měli alespoň nějaký přehled.
První graf ukazuje maximální rychlost a její různé odchylky při úpravách vozů.
Červený sloupec - standardní nastavení komponentů.
Žlutý sloupec - komponenty nastaveny pro max. rychlost.
Modrý sloupec - komponenty nastaveny pro max. stabilitu.
Druhý graf vyjadřuje stabilitu vozů v zatáčkách. K dispozici máte tři druhy rychlostí (100, 150, 200 km/h).
Poslední graf je určený pro vyjádření akcelerace. Vozy dokáží dosáhnout určité rychlosti za n sekund.

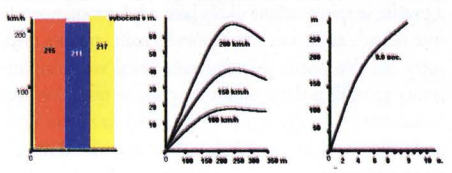
HORIZON



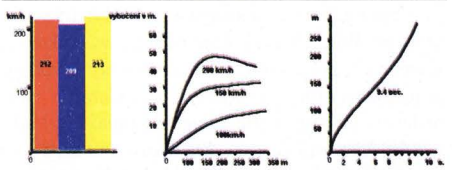
NEDULA



RADIANCE



SPARK



A jsme opět ve městě. Jasná obloha, široké silnice - to může být jenom Kalifornie.

Presto·CS COMPUTER

Nemáte hotovost?
Nevadí.

Nabízíme též
prodej na splátky
a to vše za
výhodných podmínek.

PC sestavy,
PC komponenty,
herní konzole
(Playstation, 3DO,
Jaguár, atd.)
včetně software.

Nová prodejna:
velký sortiment
adresa:
Truhlářská 18
Praha 1
02/786 71 05

Presto·CS COMPUTER

No moc se nám nevytahuj, stejně skončíš na zemi v kalužích krve.

minimum: PC 486, 8 MB RAM, double speed CD-ROM, Win 95, Sound Blaster

doporučeno: PC 486, 8 MB RAM, quad speed CD-ROM, Sound Blaster 16

testováno: PC Pentium, 8 MB RAM, tripple speed CD, Sound Blaster 32

typ, žánr: akční - strategie, sci-fi

firma: Electronic Arts

Před každou misí vás čeká krátký briefing.

Space Hulk II

Vengeance of the Blood Angels

Vzpomeňte si na hru, která měla **takovou atmosféru**, že jste se nemohli od monitoru **odlepit za žádnou cenu.**

MAREK RŮŽIČKA

Já, Claudius. Konečně přišel můj velký den. Já, Claudius, jsem byl zařazen do bojové jednotky, abych doplnil stavy a již zítra vyrážím do skutečné akce. Už žádné cvičné terče, ale živý a krvežíznivý nepřítel. Ostatní členové týmu mnou jako naprostým nováčkem silně opovrhují. Ale já jim ukážu, co ve mě je. Už se nemůžu dočkat, až budou genestealerové po desítkách padat pod mou palbou. Splnil se mi můj sen.

Legendární Space Hulk. Před třemi lety se na pultech objevila strategicko-akční hra *Space Hulk* inspirovaná taktickou stolní hrou. Zpočátku to vypadalo jako rozpačitá střílečka, ovšem po chvíli se ze *Space Hulku* vylíhlo unikátní skloubení strategie a akce v té nejúžasnější atmosféře. Kdo *Space Hulka* nikdy nehrál, nemá zdání o co přišel. Ještě před nedávnem se k němu spousta hráčů včetně mě vracela, aby si osvěžila fantastické zážitky. Současná doba však přináší zlom, kdy starý *Space Hulk* je střídán svým druhým dílem, který nemá do geniality svého předchůdce daleko.

Přestávám rozumět sám sobě. Ještě před několika dny jsem byl plný euforie z blížícího se dobrodružství a dnes jsem úplně na dně. Pochopil jsem, že být členem jednotky Space Marines neznamená jen slávu a bezstarostné ničení nepřátel. Především je to neustálý boj o holý život a neutichající strach ze všeho, co vidíte či slyšíte. Smrt je všude. Z pětičlenného týmu jsme zbyli už jen dva. Nejvíce mě děsí příští mise, která má být zatím tou nejtěžší.

Když se skloubí akce a strategie... Pro ty, co *Space Hulk* nikdy nehráli je nutné připomenout, v čem jeho výjimečnost spočívá. V původní stolní verzi ovládáte skupinu terminátorů na různých vesmírných stanicích či lodích a snažíte se splnit zadané úkoly jako např. proniknout do jisté oblasti, zničit všechny nepřátele, najít ztracené předměty atd. Ve vašem počínání vám brání všemožné nestvůry ve velké početní převaze, a proto je nutné váš tým koordinovat tak, aby se jednotliví vojáci navzájem kryli. Stolní hra se odehrává na kola, takže tam máte dost času na rozmyšlenou.

Přibližně o to samá jde i v počítačové verzi *Space Hulku*, s tím rozdílem, že se skoro všechno odehrává v reálném čase. Během hry si můžete dělat pauzy, při kterých si promýšlíte pokyny pro ostatní terminátory. Pokud jste již rozhodnuti, jak dál pokračovat, tak v šikovném editoru doslova naprogramujete jednotlivé terminátory. Můžete určit, kam mají jít, jestli mají něco sebrat nebo jestli mají hlídkovat u některé z chodeb apod. Na tomto naprogramování závisí úspěch celé mise. Stačí obvykle jediná chyba, po které zemře jeden z terminátorů a rázem se objeví skulina, umožňující přístup dalším a dalším nepřátelům. To většinou znamená jistou smrt.

Ve stolní verzi jste při souboji házeli kostkami. Nechat počítač náhodně rozhodovat souboje by bylo více méně nudné, a tak přichází na řadu nefalšovaná akce. Po naprogramování terminátorů se ocitnete v DOOMovském prostředí v kůži jednoho z nich a místo házení kostek si procvičíte hbitost prstů. Nečekejte však přímou obdobu *DOOMa*. Kdyby to tak bylo, celá strategická část hry by byla k ničemu, protože byste všechno postříleli bez pomoci ostatních. Terminátor v brnění je naštěstí značně neohrabaný, zejména v porovnání s vašimi nejčastějšími nepřáteli genestealery, kteří jsou rychlí jak lasičky. Je nemyslitelné, abyste se stačili otáčet při útoku více protivníků najednou, aniž byste se nedostali do přímého střetu. A přímý střet s genestealerem, to už začíná být vyrovnanější souboj než na dálku. Z toho vyplývá, že se bez spolubojovníků neobejdete.

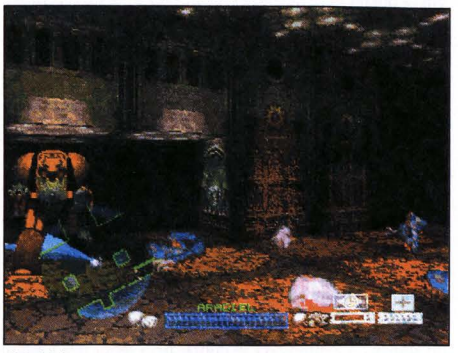
Snad si již začínám zvykat. Už mi přestává vadit představa smrti, číhající na každém kroku. Nyní nemám takový strach o sebe, ale mnohem více se obávám o nováčky, které jsem dostal na starosti. Z našeho starého týmu jsem zbyl jediný, a tak mě povýšily na velitele jednotky. Už to není jen „jdi tam" nebo „hlídej tuhle chodbu". Celý úspěch akce závisí na mých pokynech, které musí být správné. A pokud ne, životy padlých bojovníku budou zapsány na mém účtu a s tím se člověk těžko vyrovná. Dnes se mi to stalo poprvé. Po několika úspěšných akcích, jsem přeci jenom přecenil síly mých vojáků a dva to zaplatili životem. Cítím se mizerně.

Atmosféra, jakou jste ještě nezažili. Hlavní kouzlo *Space Hulku* však nespočívá ani ve strategické, ani v akční části, nýbrž v atmosféře. Kdo jednou vstoupí do temných bludišť *Space Hulku*, nevrátí se dokud nedohraje Campain včetně tréninkových i bonusových misí. Všechno čeho si na hře všimnete, se jakoby snaží vynést atmosféru ještě o kousek výš.

Když programujete terminátory, jste časově omezeni, takže vám nezbývá než se rozhodovat pekelně rychle. Po tom, co ze sebe vypotíte plán mise, jste ihned vrhnuti do boje, kde si neodpočinete ani na vteřinku. Nepřátelé se líhnou takovou rychlostí, že se musíte neustále otáčet a sestřelovat je. Aby to nebylo tak jednoduché, každou chvilku se vám zasekne zbraň, a pak se nepřítel dostane přímo k vám. Nastává souboj zblízka, který je dramatic-

BOJ V CHRÁMU

Takhle vypadá závěrečný chrám před tím, než začnete střílet.



A takhle po tom.

Tuhým oříškem je tento protivník. Metá po vás oheň a ještě k tomu vydává nesnesitelný zvuk, znemožňující ovládání terminátora.

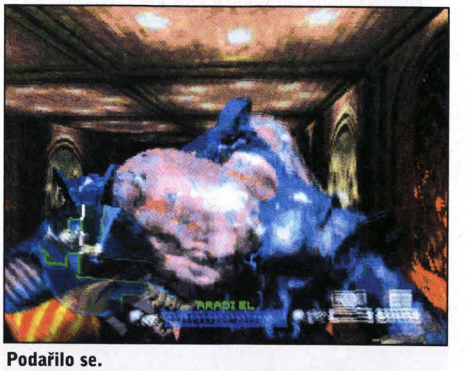
HLEDEJ: SPACE HULK, 1993, EX22 - 92%

Space Hulk je jedinou hrou, se kterou lze druhý díl srovnávat. Těžko lze rozhodnout, který ze *Space Hulků* je lepší, protože oba patří mezi velmi zajímavé a chytlavé hry. U mě osobně vítězí o vlásek *Space Hulk I*, právě proto, že byl první.

KRÁTKÝ ŽIVOT GENESTEALERA

Doufám, že ho odstřelím dřív, než ke mně doběhne.

Zasekla se mi zbraň, snad se mi ho podaří rozsápat z blízka.



Podařilo se.

MOTOROVÁ PILA

Jako zbraň pro boj z blízka jsem si ihned zamiloval motorovou pilu.

V tomto případě dobře posloužila.

ký už jen proto, že genestealer má vysokou šanci vás rozsápat. Souboj je okořeněn možností obou protivníků vykrývat výpady, a tak se někdy změní v několik nekonečných sekund, kdy nebudete schopni genestealera zlikvidovat, přičemž vám bude krev tuhnout v žilách.

Že je všechno umocňováno výbornou grafickou stránkou hry vám je jasné, jakmile si prohlédnete několik obrázků okolo. Scény, při kterých genestealer probíhá hořící chodbou až k vám, a pak je v detailním souboji poslán k zemi elektrickým šokem jsou naprostou fantazií.

Ovšem veškerá ta grafika, střílení a taktizování nejsou ničím proti zvukové kulise. Temné tóny v pozadí jsou sice standardní, ale výkřiky terminátorů, to už je sedmé nebe. Kromě informativních hlášení typu „zasekla se mi zbraň" nebo „pozor za tebou" jsou to většinou výkřiky bojového šílenství, smích nad rozcupovaným genestealerem, kletby nad ztracenými terminátory a mnoho dalších sugestivních poznámek.

A to stále není všechno. Jestli jste viděli film Aliens (divil bych se, kdyby ne), určitě si pamatujete na detektor pohybu, který pípal stále intenzivněji, když se vetřelci blížili. Totožné zařízení máte k dispozici i ve *Space Hulkovi*. Musím vás upozornit, že je to trochu o nervy, když někdy v jednu v noci, hrajete *Space Hulk*, už už dobíháte do cílové místnosti a najednou se začne ozývat čím dál tím rychlejší pípání. Než se stačíte otočit, genestealer se již sápe po vašich vnitřnostech, a pak už jen strnule doufáte, že se vám podaří jeho útok vykrýt. Pokud ne, výhled terminátora doslova zhasne a pomalu ustane tlukot jeho srdce. Vaše srdce si najde zpětnou cestu z kalhot do hrudníku a vy, s rizikem, že se z toho brzy zblázníte, opakujete misi.

Space Hulk se dá jen těžce vylíčit, to se musí zažít.

Nepřipadám si jako člověk, ale jako stroj. Poslední mise se stala naprostým peklem. Tři nováčkové padli hned v prvních minutách. Ani si nestačili pořádně vystřelit a už byly rozsápáni po okolních zdech. Já a Sammael, kterého vedu od počátku, jsme se prostříleli až na dosah k teleportační místnosti. Vstoupil jsem jako první a kryl Sammaelovi záda. Bohužel, moje zbraň se zasekla a než jsem ji opravil, ze Sammaela zbyla jen hromada chvějícího se masa. Místo toho, abych pocítil výčitky a vinu, jsem chladnokrevně oznámil, že mise byla splněna. Těžko budu ještě někdy velet tak ostřílenému bojovníkovi.

Zítra opět nová mise, noví nezkušení vojáci, noví nepřátelé. Když si nyní prohlížím dokumentaci, mám velmi špatný pocit. Bylo by to těžké i se skupinou perfektně vycvičených terminátorů, ale s nováčky? Snad budu mít větší štěstí než naposled.

Poslední slovo. Na závěr bych rád srovnal oba dva díly *Space Hulku*. Jak jsem již řekl na začátku recenze, *SH 2* nemá do geniality svého předchůdce daleko, a to už je samo o sobě něco výjimečného. Silně pochybuji, že někdy něco překoná, nebo dokonce zcela zastíní takový mezník, jakým je legendární *Space Hulk*.

Oba *Space Hulkové* jsou naprosto stejní, ale zároveň úplně jiné hry. Je zde takových rozdílů ve zpracování a v dalších detailech, že pouze jejich vypsání by zabralo více místa nežli celá recenze. *Space Hulk 2* přináší oběma bojujícím stranám nové výhody. Terminátoři mají větší arzenál zbraní a během misí získávají zkušenosti, které jim zůstávají do dalších bojů. Síly chaosu byly obohaceny o nové druhy nestvůr, které vás překvapí například jakýmsi ultrazvukem znemožňujícím přesnou střelbu i chůzi. I staří dobří genestealerové nebyli ochuzeni, a tak se v některých misích setkáte se stropními tunely, kterými se mohou přemisťovat pouze oni. Musím se přiznat, že jsem byl úplně vedle, když na mě poprvé genestealer vyskočil ze stropu. A takto bych mohl pokračovat ještě hodně dlouho.

Nejdůležitější ale je, že oba díly jsou stejné, co se týče atmosféry, která je tím, co dělá *Space Hulk Space Hulkem. A nyní nejčerstvější zprávy z bojů jednotek Space Marines v západní oblasti galaxie. Konečně byla zcela vyčištěn od nepřátel planeta Tanus i s okolními měsíci. Akce si vyžádala mnoho obětí mezi řadovými vojáky včetně tří velitelů Uriela, Azraela a Claudia. Budiž jim země lehká.* **-Marek**

★★★★★ **92**

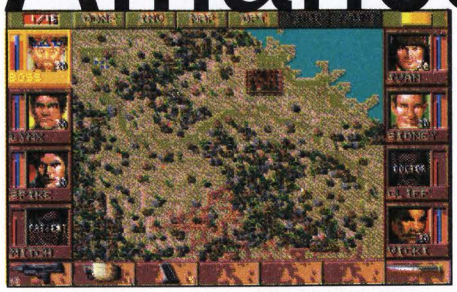
Mi razbíli ich, tovarišči.

Jagged Alliance II

Deadly Games

SVATOPLUK ŠVEC

Tady to bude hořet!



Kliknutím na MAP je možno vidět úplně všechno.

Máme před sebou pokračování známé hry Jagged aliance, která nese název Deadly games. Už nejsme nymandi, kteří bojují o malý ostrůvek uprostřed moře, ale nájemní profesionálové, schopni nasazení do jakkoli nebezpečné akce. Stačí pouze vědět typ své zvukové karty a rozmyslit si, kolik chcete hře věnovat místa pevném disku (může si vybrat mezi 20 a 50 MB). K dobrému hraní vám stačí bohatě procesor 386 a VGA karta, protože se jedná o přesouvání bitmap, navíc v rozlišení 320x200x256.

Ke vzhledu mohu říci pouze to, že zůstal nezměněn. Přibylo několik zabijáků, přibylo několik zbraní. Místo boje o ostrov nám jeden chlápek zadá kšeft klasického typu - osvobodit rukojmí, zastřelit rukojmí, vyhodit něco někam, předat někomu něco atd., následuje zkasírování sumičky a vše začíná znova. Jako v prvním díle najímáte členy své party (pokud na to máte money), pak je propouštíte, léčíte je, prostě jednička hadr. Co se týče děje, ten lze dosledovat pouze ze stupňující se obtížnosti a zvyšujících se obnosů za úspěšně splněné úkoly. Na druhou stranu je nutno poznamenat, že pokud někoho v jedné misi máte objevit, pak ho v druhé musíte unést a ve třetí odvézt do bezpečí. Základní dějová linie, jako byla v prvním díle, zde chybí. Plus je možnost zvolit si při startu hry parametry protivníků, peníze a řadu dalších užitečných parametrů. Nákup materiálu se děje za pomoci človíčka, který čirou náhodou bydlí vedle vojenské základny, kde se podle jeho mínění zbytečně válí mnoho užitečného materiálu a který vám samozřejmě ochotně čas od času něco zbroje prodá. V akční části hry jsem nepostřehl žádné hmatatelné rozdíly oproti prvnímu dílu, snad se zvýšil počet komentářů stylu „teď jsem mu to ukázal", „charašo, óčeň charašo" - známý Ivan z prvního dílu, „to bylo o fous" - pokud někomu profrčela kulka kolem ucha nebo „jsem dobrej, ale sem se asi nestrefím" - pokud jsem někomu vybral těžký úhel střelby. Inteligence soupeřů se také mírně zvětšila, ale ne natolik, aby z toho jeden skákal do stropu (občas chodí pořád dokolečka). Časový limit jednotlivých misí je zajímavé zpestření, ale občas je dost těžké se do něj vejít. Co se autorům povedlo a posunuje tuto hru z pozice pouhého datadisku na důstojné pokračování Jagged Alliance I, je a) editor misí a b) možnost hry až čtyřech hráčů po síti, kde si můžete jako obvykle zvolit, jestli chcete hrát spolu nebo proti sobě. Ostatně hra po síti je dnes nezbytnou součástí každého slušnějšího produktu a naopak.

Závěrečné slovo. Soupeři jsou trošku chytřejší, misí je mnohem více typů a jsou propracovanější. Grafika a zvuk při starém. Ale atmosféra je dobrá, ne-li lepší, než v první díle a je možnost hry po síti a vytvoření vlastních misí. Nejméně o polovinu lepší, než první díl. STOP. Prostě CI5 hadr. STOP. **-WotaN**

★★★★ 76

HLEDEJ DEADLY GAMES - JAGGED ALIANCE

(Ex. 45, 85%). Grafické zpracování „dvojky" nedosáhlo žádných viditelných změn a i příběh mohl být lépe propracován. Naštěstí autoři zařadili hru po síti a umožnili editaci misí. Přes drobné nedostatky si pokračování zachovalo velmi vysokou úroveň - co se týče hratelnosti a to je přece pro nás, „konzumenty herního trhu", to nejdůležitější.

minimum: PC 386/25, 4 MB RAM, 20 MB HD, double speed CD-ROM
testováno: PC Pentium/133, 64 MB RAM, six speed CD-ROM, VGA
počet hráčů: 1 - 4
typ, žánr: strategie, profesionální zabijáci
firma: Sir-tech

Age of Rifles

Krátce po konci **Napoleonských válek** se na bitevní pole dostaly **nové zbraně**...

MICHAL FRANĚK

Bitva u Gettysburgu. Útok konfederačních jednotek na kopec Cementary Hill. Zdá se, že jsou v převaze, ale finta je v tom, že nevidí ty vzdálenější nepřátelské jednotky. Tato funkce se nazývá „Fog of War" a jde samozřejmě vypnout.

Editor jednotek. Při tvoření uniformy máte na výběr takové spousty šatů, kabátů, klobouků a bot, že jsem vytvořil TOHLE...

minimum: PC 486/25, 8 MB RAM, 1 MB SVGA, double speed CD-ROM
testováno: PC 586/100, 8 MB RAM, double speed CD-ROM, SVGA, SoundBlaster
typ, žánr: strategie, historická
firma: SSI / Mindscape

O čem to tedy je? Tuto otázku si položili jen ti trochu... pomalejší z vás, protože všem ostatním je jasné, že je to strategie v níž se vyskytují pušky. Hra nás provede Americkou občanskou válkou, Prusko-Francouzskou, Rusko-Japonskou, Prusko-Rakouskou, Anglickou dobyvačnou (v Africe a Indii) a vlastně i spoustou dalších, které si můžete sami vytvořit v editoru, ale o tom až za chvíli.

Systém. Vzhledem k tomu, že jednotky na mapě se pohybují po šestiúhelnících (úlech), je to tzv. „úlovka". „Úly" jste mohli spatřit ve všech „Generálech" (hry *Fantasy General, Panzer General, Alied General)* a stejně jako v nich jste si je mohli vypnout, aby neclonily. Ono to bude asi tím, že všechny tyto hry mají společné výrobce, *SSI* a *Mindscape,* kteří se v tomto typu strategií celkem vyžívají. *Age of Rifles* nemá jen stejné výrobce a „úly", ale i kvalita a celkový systém je podobný, ba přímo velmi podobný. (Zajímalo by mě zda ještě někdo vymyslí něco nového, nebo jestli jsem odsouzen strávit zbytek mého „strategického" života mezi pravidelnými šestiúhelníky. Uvidíme.)

Bitva. Každá bitva je omezena počtem tahů, po nichž se boj ukončí a vyhlásí se vítěz. Účelem v každé bitvě je získat, buď dobýt nebo udržet, co nejvíce praporků, představujících strategická místa. Při ukončení každého tahu se objeví malá tabulka, která vás informuje o počasí, o tom kdo a jak vyhrává a počtů tahů, které zbývají do konce. Často se mi stávalo, že to počítač „přetáhl" a končilo se třeba o dva tahy později. K tomu, abyste vyhráli, vám slouží jednotky. Ty se dělí do čtyř hlavních skupin: lodě, děla, jízda a pěchota. Pěchota je nejběžnější a nejzákladnější skupina, se kterou budete bojovat, nemá sice tak drtivou palebnou sílu jako děla a bitevní lodě, a tak velkou sílu v boji muže proti muži jako jízda, ale obojí zvládá průměrně, což se o dělech tvrdit nedá. Děla jsou sice velmi účinná na střelecký boj, ale nájezd i slabé jednotky je rozdrtí. Pokud se zapřáhnou za koně jsou, ta lehčí, rychlejší než pěchota, ale pokud se pohybují bez koní, jsou tak pomalá, že se v těžkých terénech nezvládnou pohnout ani o políčko. Jízda je silná hlavně v nájezdech a ve střelbě stejně silná jako pěchota. Ovšem hlavní výhodou jízdy je její rychlost. S loděmi se nebudete setkávat tak často, ale když už, tak to stojí za to. Jsou celkem rychlé, ovšem pouze po vodě (na souši jsem je nezkoušel), a mají velkou palebnou sílu. Každá jednotka má tři aktuální vlastnosti, které závisí na formaci jakou jednotka utváří, jsou to: palebná síla, síla pro boj muže proti muži a rychlost. Formaci mohou měnit pouze jízda a pěchota, lodě a děla zachovávají stejnou. Pokud jsou vaše jednotky vystaveny silným útokům vícekrát za kolo často zpanikaří a vydají se „uklidnit" do táborů, které ovšem nejsou strategická místa, a proto nemá cenu na ně útočit. Hra končí buď automaticky v předem daném tahu, nebo vyvražděním všech nepřátelských jednotek, to se mi však ještě nepodařilo.

Editor. Velkou výhodou je možnost vytvořit si jakékoli bitvy od „postnapoleonských" válek do konce 19. století. Hra totiž obsahuje editor, v němž můžete vytvářet prostředí bitvy, rozestavovat armády a strategická místa a můžete si dokonce vytvářet vlastní jednotky. Veškeré tyto práce jsou velmi únavné a náročné, ale zahrát si s vlastní armádou, to potěší.

Poslední slovo. Grafika je slušná a detailní, taková jaká má být grafika u správné strategie. Celou hru provází výborná hudba, hraná přímo z CD, systém okoukaný od „Generálů" je nezkažený a to znamená zábavu na spoustu dní. Radost ze hry mi kazila pouze skutečnost, že hra často padá, ale doufám, že to je chyba jen mého počítače, protože taková firma jako *Mindscape* si přece nemůže dovolit vytvořit špatný program. **-Mrkvoslav Pytlík**

★★★★ 87

PUŠKY A MUŠKETY

Příznivci Napoleonských válek budou bohužel zklamáni, jelikož v *Age of Rifles* se bitvy z této války nevyskytují. To je způsobeno tím, že v průběhu Napoleonských válek se ještě používaly muškety a tato hra se jmenuje „Věk pušek". (Poznámka pro laiky: „Rozdíl mezi puškou a mušketou je ten, že muškeťa se musela ládovat střelným prachem a nabíjet kulemi, což bylo časově velmi náročné, kdežto pušky se nabíjejí nábojnicemi, a jak vypadá nábojnice, to snad popisovat nemusím.)

Kolem oprýskaného Mi-24 neškodně prosvištěla raketa a pokračovala v letu směrem za horizont. „Cmépka, dypakuj!" zašklebil se posupně Ivan Kravčuk a Alexander Nefachčenko zachytil malý bod na displeji do čtverečku... dosvidanja...

Na recenzi *AH-64 Longbow* vzpomínám s nádechem melancholie (a vy jistě se slzou v oku), neboť to byl můj první Excaliburácký počin, nepočítám-li hacking, samozřejmě. Možná si taky vzpomenete, že tehdy jsem *Apache* ohodnotil víc než kladně. No, máme tady další výtvor *DI*, další recenzi, další hodnocení... Tak jak to dopadne? Kdybych vám to hned na začátku prozradil, proč bych se asi namáhal s psaním téhle recenze?

No, Longbow měl pěknou grafiku, že? Ale jistě! S potěšením ovšem na vědomost dávám, že Hind je na tom ještě líp. Váš stroj je vyveden do dokonalosti, jelikož vypadá, jak doopravdy vypadá (můžete mi věřit, sám jsem v něm letěl). S ostatní bojovou těchnikou je to o něco horší, nicméně při tom množství spolubojovníků a nepřátel na jednom místě je to víc než pochopitelné. Grafika povrchu je stejně mizerná jako v *Longbowovi*, tedy stejná zelená nebo hnědá placka a ohoblované mnohostěny, z nichž sem tam trčí nějaká ta celozelená zeleň. Stromů o něco přibylo, ale že by se za nějaké lesíky dalo schovávat, jak jsem se dočetl v jednom nejmenovaném magacínu, no nevím nevím. (Ona ta recenze byla sice setsakra aktuální, jenom ale, no, dejme tomu **velmi** „volnomyšlenkářská"). Výbuchy už jsem taky viděl lepší, zničený objekt prostě exploduje a pak po něm zbude vypálený flek, takže nějaká ta trsátka se nekonají, o nějakém tom vraku ani nemluvě. Na druhou stranu je minimální konfigurace o něco stravitelnější než například u simulátorů od Jane's. Co však dodává *Hindu* nový rozměr, je přítomnost pěchoty. Už jste někdy stříleli těžkým kulometem do vojáčka, he he he? Kromě vozidel, budov, lodí a letadel ve výčtu vašich nepřátel figurují guerilly, kulometčíci a sem tam i lidičkové na letištích - všichni taktéž poněkud hranatí, ale zdálky výborně vypadající. Teď přijde to nejlepší (nebo nejhorší, jak pro koho), tedy ovládání. Tradičně jsou na výběr tři, od arkádního po realistické. Navolíte-li realistické, doporučuji zakoupit Thrustmastera, pedály a další dvě ruce, neboť teprve nyní se stává *Hind Hindem*. Tuto extrémní verzi doporučuji i otrlým simulátoromanům pilně trénovat, neboť jen odstartovat je s tímto nastavením umění. Je vidět, že si *DI* s kontrolou vaší hromady nejtů vyhráli a žádná firma nic nezkazí, když si ke spolupráci přizve odborného poradce. Vida, ani to nebolelo a můžeme si jít rejpat dále.

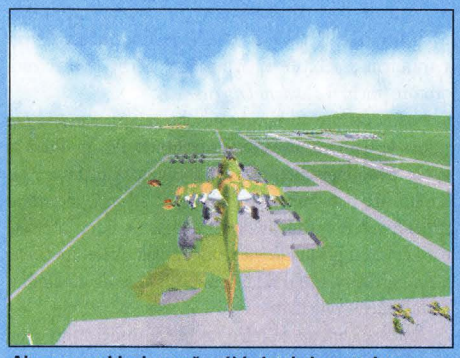
A Longbow měl taky měl vymakaný audio... Jsme tam kde jsme byli. Místo lva manhattanských salónů, který seděl před vámi v *Apachovi* máte za partnera chasníka z Potěmkinovy vesnice, který mluví anglicky s přízvukem, že by se s ním daly mlátit mouchy. Éterem poletují zprávy s obdobným akcentem a ze všeho nejlepší je varovný systém Nataša: „Warňing, IFE systém fajlurje!" Exploze, detonace a skřeky všeho druhu jsou taky standardně kvalitní, nic proti. V jednotlivých menu zní výborná hudba, která se pochopitelně liší dle dané situace. A všechno to řídí:

Engin. Prý si ho DI pochvalují? A co mise? Pravda pravda. *Apachovský* engin se více méně nezměnil, neboť, jak se *Owen O'Brian* z *DI* zmínil, chtěli vylepšovat jenom grafiku a strukturu misí. Všechno se tradičně nastavuje v preferencích, v briefingovém okně si můžete nastavit vlastní waypointy, vyzbrojit svoji mašinku tou nejsmrtícovější kombinací raketometů, raket, kulometů a bomb. Autoři se poučili (asi z mé recenze) a *Hinda* konečně vybavili přehršlí animací. Jsou, jednoduše řečeno, dobré. Něco jako *Shellshock* se nekoná, takže prostě dobré. Kromě toho jsou samozřejmě ve hře klasické psané briefingy. Z nich jsem ale nebyl zrovna nadšený. V zemích bývalého SSSR, kde jste potřebovali bumážku i na utření..... se určitě nevyskytují briefingy typu: „Ty srabácký povstalci si dovolili zaútočit na naše chrabrá vojska...". Mise v *Hindu* jsou nejlepší, jaké jste po tematické stránce hráli, ale tak nějak vás vůbec nevtahují. Takže plníte úkoly, které zahrnují dopravu nebo naopak vyzdvihování speciálních jednotek (SMĚRŤ), kryjete útok vlastních vojsk, a přitom je vám srdečně jedno, jak to dopadne, hlavně abyste si zastříleli a splnili misi. Na druhou stranu za vynikající aspekt považuji to, že nejste středem vesmíru (konfliktu). Občas se tak stane, že než doletíte na místo určení, misi za vás splní jiná letka nebo pozemní vojska. Většina misí je samozřejmě konstruována tak, aby se v nich co nejefektivněji odrazila přítomnost pěších jednotek. Jinak k dispozici je samozřejmě trénink, samostatné mise nebo kampaň. Kampaně se odehrávají v Kazachstánu, Koreji nebo Afghánistánu. Nevím, jestli do nějaké míry se podobají tamním skutečným končinám, ale do „Falconovské" fotorealistické krajiny to má asi tak daleko jako loďka z kůry k ponorce. Takže si to shrneme.

Poslední slovo. Tak, kolikpak tomu dáme? *Digital Integration* má podle mě jednu sympatickou vlastnost: na rozdíl třeba od *Sierry* vytvoří jednu hru za uherský rok, ale stojí to za to. Přes všechny zápory *Hind* přebírá žezlo po svém kapitalistickém bráchovi a stává se tak nejsimulátorovějším simulátorem, jaký jsem kdy hrál. Mezi dnešními vrtulníkovými simulátory nemá konkurenci a snad jen *ATFku*, oproti *Hindovi* nedochází dech. Běžte si to koupit. Obojí.

-Rattle

Klasický DI briefing v rudém kabátě.



Akce na rychlovku, naše základna byla napadena povstalci.

Jdu na přistání v terénu, abych vysadil naše speciální komando. Ano, opravdu vyskákají z těch otevřených dveří...

...Nevyskákali.

Hind

PAVEL HACKER

minimum: PC 486 DX2/66, 8 MB RAM, double speed CD-ROM, SVGA

doporučeno: PC Pentium/90, 16 MB RAM, quad speed CD-ROM, 64-bit SVGA

testováno: PC Pentium/90, 2 MB RAM, six speed CD-ROM, SVGA 2 MB, SVGA akc. 4 MB

typ, žánr: simulátor, vrtulník

firma: Digital Integration

★★★★★ **96**

MI-24 NATO ID.: HIND

Po válce ve Vietnamu, ve které byl vrtulník použit poprvé jako podpůrný, transportní a likvidační prostředek (shodou okolností se nejlépe osvědčil AH-64 B) se sovětská strana snažila najít odpověď. Vyzbrojila tedy stařičký Mi-8 a započala testy, paralelně ovšem zadala svým nejosvědčenějším konstruktérům úkol vytvořit víceúčelový, rychlý a odolný stroj, samozřejmě schopný nést těžkou výzbroj. Vznikla tak bojová helikoptéra s typicky ruským rukopisem: rychlá, silně pancéřovaná, výborně vyzbrojená, silně neekonomická a svým elektronickým systémem zaostávající za létajícím počítačem z továren Lightingu. Od sedmdesátých let až do dnešních dnů tvoří jádro vrtulníkových letek východního bloku, ale v některých oborech nahradila svého předchůdce, tedy Mi-8 a v civilní verzi pracuje v těžařských, lesnických a stavebních společnostech, i když čím dále na západ, tím méně Mi-24. Myslím, že se simulace od *DI* silně podobá mé zkušenosti, to už posuďte sami.

Apropos - v kuloárech se proslýchá o snahách DI získat o Hindovi technické informace. U Rusů neuspěli - prý přísně tajné, a tak si vyhmátli nějakou tu okolní členskou zemičku bývalé Varšavské smlouvy. Co myslíte... že by... Čechy? Správně. Ale to jen tak na okraj.

MAREK RŮŽIČKA

The Pandora Directive

Povšimněte si alespoň trošku Pandory Directive. Je to **možná** nejlepší adventure, jakou zatím kdo stvořil.

Vzpomínáte si ještě na *Under* a *Killing Moon* od *Accessu*? Pokud ano, a pokud se vám líbil (divil bych se kdyby ne), tak si přineste láhev šampaňského a v klidu se posaďte. Právě v tuto chvíli, kdy už to vypadalo, že sláva starého dobrého *Under* a *Killing Moonu* zanikne pod nátlakem nových, obdobně zpracovaných her jako *Azrael's Tear* a *Normality*, přichází *Access* s trumfem s velkým T. Šampaňské nechť je otevřeno, protože přichází *Pandora Directive*.

Nastal čas pro adventury nového ražení. *Pandora Directive* je další *„doomovskou"* adventure. Pro ty, kteří se ještě s podobnou hrou nesetkali připomínám, že se v takovéto hře pohybujete stejně jako v *Doomu*, ale místo střílení sbíráte předměty, komunikujete s lidmi a děláte další činnosti příslušející adventkám. Jak ukázal již *Under* a *Killing Moon*, tímto skloubením žánrů se dá dosáhnout fantastického výsledku.

Pandora Directive je řešen tak, že je rozdělen do dvou různých hracích módů. V jednom se pouze pohybujete a ve druhém se vám aktuální výhledové okno změní v obrazovku, na které můžete pracovat s okolím stejně jako v obyčejných adveturách.

Rozhlédněte se po obrázcích a představte si, jak se to všechno krásně hýbe. Prostě nádhera. *Pandora Directive* co se týče grafického zpracování strká do kapsy nejen postarší *UaKM*, ale i soudobé *Azrael's Tear* a *Normality*. Samotná hra je prokládána nesčetným množstvím videosekvencí, které se dají opravdu považovat za film. Ne snad kvůli kvalitě digitalizace, ale díky výborným hereckým výkonům, scénáři, střihu a všeho okolo včetně scénické hudby.

Jedna z poloakčních scén, které musíte během hry absolvovat.

Pandora Directive je výjimečný také tím, že přestože je technicky dotažen do naprosté dokonalosti, není postižen chorobami těmto hrám typickým, jakými jsou nezáživnost, stupidita příběhu nebo nelogičnost. Ukazatel těchto faktorů se vychyluje do té nejčervenější zóny značící maximální propracovanost. Během celé hry jsem nenarazil snad na jediný problém, který by se řešil jinou než logickou cestou. Celou tu dobu jsem byl ponořen do fascinujícího příběhu a od monitoru jsem se nemohl odtrhnout ani na minutku. *Pandora Directive* představuje hráčské šílenství, z kterého se vyléčíte až po shlédnutí závěrečné videosekvence (mimochodem programátoři připravili několik odlišných konců, a tak shlédnete závěr odpovídající vašemu chování během hry).

San Francisko 2043. Tex Murphy prožíval další nudný den. Vysedával ve svém oblíbeném baru a přemítal o drsném životě soukromého detektiva. Byl bez práce, bez peněz, bez cíle. Všechno se ale změnilo, jako když luskne prsty. Texe totiž vyhledal postarší muž, dychtivý setkat se se svým starým přítelem, kterého již léta neviděl. Tex v domnění, že se jedná o nenáročný úkol, směle nabídku přijal, ale ani v nejmenším netušil, jaké změny to přinese do jeho života. Muž, kterého měl vyhledat, totiž nebyl jen tak někdo. Mimo jiné byl i mezi nejhledanějšími osobami jedné vysoce postavené tajné vládní organizace, která je ochotna pro své cíle udělat naprosto vše.

Tex se tak po krátkém slídění okolo pana NEZNÁMÉHO dostává na přední příčky seznamu nepohodlných osob té samé organizace. Nastává čas pro boj o holý život. Tex zjistí, že pan neznámý měl v minulosti cosi společného se zkoumáním pozůstatků pádu neznámého tělesa nalezeného u americké vojenské základny Roswell (viz samostatný blok). Všechno nasvědčuje tomu, že se jedná o UFO a že ona všemocná vládní organizace se stará o ututlávání této události. Vám nezbývá než

minimum: PC 486, 8 MB RAM, double speed CD-ROM, Sound Blaster

doporučeno: PC Pentium, 16 MB RAM, quad speed CD-ROM, Sound Blaster

testováno: PC Pentium, 8 MB RAM, triple speed CD-ROM, Sound Blaster 32

typ, žánr: adventure, sci-fi - horor

firma: Access

ROSWELL

Dne 24. června 1947 zpozoroval civilní pilot při přeletu pohoří ve státě Washington 9 letících objektů. Měly tvar disku a letěly vysokou rychlostí v určité formaci. Ač to nebylo první známé spatření těchto objektů, bylo to první pozorování, které vzbudilo pozornost sdělovacích prostředků. O několik dní později jeden z rančerů oznámil, že na odlehlém místě ve státě New Mexico, asi 75 mil severozápadně od roswellské vojenské základny pravděpodobně ztroskotal létající talíř. Dne 7. července 1947 začala tajná operace - záchranné práce, které měly za cíl vědecky prozkoumat vrak tohoto objektu. V průběhu prací objevila vojenská rozvědka 4 malé, lidem podobné bytosti, které byli ještě před explozí z objektu katapultovány. Byly na zemi asi dvě míle východně od místa ztroskotání. Všechny 4 byly mrtvé a velmi silně napadeny parazity, kterým byly vystaveny celý týden, než byly nalezeny.

-Úryvek z tehdy přísně tajného dokumentu zhotoveného v roce 1952 pro prezidenta Eisenhowera a nedávno publikovaného mimo jiné v knize UFO: Důkazy od Michaela Hesemanna.

TEX MURPHY

Hlavní postava *Pandora Directivu*, sympatický **Tex Murphy**, není na monitorech žádným nováčkem. Velká část hráčů si ho bude určitě pamatovat z převratného *Under a Killing Moon*, který šokoval nejen svými čtyřmi CDčky, ale zejména unikátním vizuálním dojmem. Ovšem Tex Murphy se objevil už před *UaKM*, a to rovnou ve dvou titulech, jmenovitě v *Mean Streets* a *Martian Memorandum*. A popravdě řečeno, co hra s Texem Murphym v hlavní roli, to spousta napětí a výborné zábavy.

Úlohy Texe Murphyho se v *UaKM* a *Pandora Directivu* zhostil jeden z hlavních tvůrců celého projektu Chris Jones, který ač herec-amatér odvedl vynikající práci. Mám takový pocit, že se mezi velikány adventure her jakými zajisté jsou **Larry**, **Roger Wilco** či **Guybrush Treepwood** brzy zařadí i **Tex Murphy**, pokud už tomu tak není.

HLEDEJ: AZRAEL'S TEAR, 1996

Azrael's Tear (Ex. 56 CD) je pravděpodobně největším konkurentem Pandory. *Azrael* překvapuje velkým množstvím řešení různých situací, ale Pandora má zase v rukávu schovaných sedm výrazně odlišných zakončení a natolik poutavý příběh, kterému se málo co vyrovná, a proto vychází z tohoto duelu vítězně.

HLEDEJ: UNDER A KILLING MOON, 1994

Pandora Directivu je pochopitelně nejvíce podobný jeho přímý předchůdce *Under a Killing Moon*. *Pandora* je ovšem delší, graficky i dějově propracovanější a celkový zážitek ze hry je o poznání lepší.

TŘI SYMPAŤAČKY

Mezi osobami, se kterými se ve hře setkáte, jsou i tři sympatické ženy, představme si je.

Chelsee Brando

E. S. Patterson

Regan Madsen

TAK TENHLE UŽ MÁ PO STAROSTECH

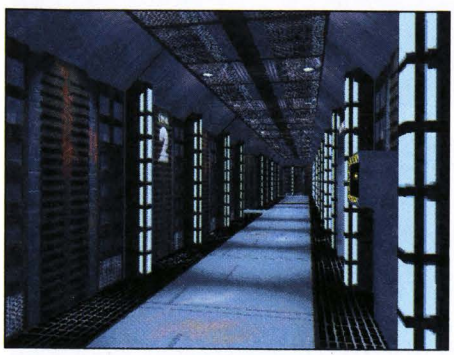
přijít celé věci na kloub. Příběh je nesmírně komplikovaný, dlouhý a má takové množství zvratů, že autorům Dalasu padají čelisti k zemi.

Konkrétní podrobnosti nechci prozrazovat, abych vás nepřipravil o krásný prožitek ze hry.

Stále to není vše. *Pandora Directive* má stále schované další překvapení. Objevuje se zde množství puzzlů všemožného ražení. Skládání roztrhaných dopisů, otevírání číselných zámků a spousta originálních logických hádanek, které by se jen těžce popisovaly. Připravte si mokré hadry na zchlazování rozžhavené hlavy, až nebudete schopni za Boha rozlousknout některou extrémně tuhou hádanku. Naštěstí zde je opatření, které vám umožní tyto pasáže přeskočit. Pandora má totiž dvě verze. V lehčí můžete hádanky vynechat a program vám poskytuje pomoc, když si už nevíte rady. V těžší už si takový komfort dopřávat nebudete, ale na oplátku se dostanete do několika bonusových lokací a shlédnete více videosekvencí.

Ještě než se dostanu k závěrečnému zhodnocení bych rád poukázal na další ojedinělou věc pro adventure hry. *„Doomovské"* zpracování umožňuje naprosto volný pohyb, a to přímo vybízí ke scénám s nádechem akce, které v *Pandoře* samozřejmě nechybí. Těšte se až se dostanete do laserového pole, kde stačí jen lehce zavadit o paprsek a čeká vás smrt. Aby bylo více srandy je nedaleko pole časovaná bomba, a tak musíte kličkovat o sto šest. Takovýchto meziher je zde několik, jedna lepší než druhá.

Poslední slovo. Je zbytečné *Pandoru* více vychvalovat. Superlativy se mi sice sbíhají na jazyku a derou se nezadržitelně ven, ale už jsem snad dostatečně poukázal na kvality této hry. Dle mého subjektivního názoru je *Pandora Directive* horkým kandidátem na nejlepší hru tohoto roku. **-Marek**



★★★★★ 95

CENY TÉMĚŘ ZÁPORNÉ!

ALBION 1199,- HIND 1199,-, QUAKE 1299,-

HRY - PC CDROM

A10 - SULENT THUNDER	1599
ABUSE	1349
AFTERLIFE	1449
AH64D LONGBOW	1699
ALBION	**1199**
ALIEN INCIDENT	**1199**
ALIEN LEGACY	899
APACHE LONGBOW	899
ASSAULT RINGS	1449
ATF	1699
BAD MOJO	1699
BATTLEFROUNDS: ARDENNES	1549
BATTLEFROUNDS: GETYSBURGH	1549
BATTLEFROUNDS: SHILOH	1699
BATTLEFROUNDS: WATERLOO	1549
BATTLE ISLE 3	1499
BEAVIS AND BUTTERHEAD	1199
BEDLAM	**1349**
BERMUDA SYNDROME	1499
BIG RED RACING	1449
BLOODWINGS	799
BRICKS BLOCKS & CLOCKS	999
BUREAU 17	749
CANNON FODDER / STEEL SKY	849
CD 4	699
CHRONOMASTER	1399
CIVILIZATION 2	1549
COLONIZATION	1349
COMANCHE	**489**
COMMAND & CONQUER	1299
COMM. & CONQUER 2: RED ALERT	**1499**
COMMANDER BLOOD	599
COMPLETE ULTIMA 7	489
CRUSADER: NO REGRET	**1349**
CYBERBYKES	849
CYBERIA 2	1699
CYBERMAGE	989
CYCLONES	849
DALY THOMPSON DECATHLON	**1399**
DAY OF THE TENTACLE	489
DESCENT 2	1499
DESERT STRIKE/JUNGLE STRIKE	899
DESTINY	**1349**
DOOM 2	1799
DREAM WEB	699
DUNGEON KEEPER	**1599**
EARTHSIEGE 2	1599
EARTHWORM JIM	1299
EARTHWORM JIM 2	1649
ECCO THE DOLPHIN	1199
ELITE 2 FRONTIER	499
EURO 96	1499
FADE TO BLACK	**489**
FANTASY GENERAL	1449
F22 LIGHTING	**1599**
F1 GRAND PRIX 2	1449
FIFA	489
FIFA 96	1549
FLIGHT UNLIMITED	1749
FRANKENSTEIN	1599
GABRIEL KNIGHT 2	1649
GENDER WARS	**1299**
GENE WARS	**1499**
HELL	599
HEXEN	1599
HIND	**1199**
INCA COLLECTION	849
INDYCAR RACING 2	1249
JAZZ JACK RABBIT	499
JOHNY BAZOOKATONE	1499
JURRASIC PARK	599
KINGS QUEST 7	949
LAURA BOW 2	799
LEMMINGS 1/LEMMINGS 2	649
LEMMINGS PAINTBALL	1249
LITIL DIVIL	699
LOTUS 3	449
M. JORDAN IN FLIGHT	489
MEGARACE	749
MAGIC CARPET	489
MAGIC CARPET 2	1449
MANIC KARTS	849
MARINE FIGHTERS - USNF DATA	849
MASTER OF ORION 2	**1399**
MECHWARRIOR 2 DATA DISK	949
MICRO MACHINES 2	1499
MISSIONFORCE: CYBERSTORM	**1249**
MORTAL KOMBAT 2	799
MORTAL KOMBAT 3	1499
MYST	799
NBA 96	1649
NHL	489
NHL HOCKEY 96	1549
NOCTROPOLIS	489
OFFENSIVE	1399
OLYMPIC GAMES	**1249**
OPERATION BODYCOUNT	599
PANDORA DIRECTIVE	**1699**
PINBALL DREAMS DELUXE	1299
PITFALL	1549
PRIVATEER	489
QUAKE	**1299**
QUARANTINE 2: ROAD WARRIOR	849
RAPTOR	349
RAYMAN W95	1199
RALLY CHAMPIONSHIP (RALLY 2)	**1199**
REUNION	749
ROAD RASH	**1649**
SCREAMER	1099
SEA LEGENDS	1499
SEA WOLF	489
SETTLERS 2: VENI VIDI VICI	1399
SHANNARA	1349
SHELOCK HOLMES 2	699
SHIVERS	1399
SHOCKWAVE ASSAULT	1449
SIM ISLE	1599
SIM TOWN	1499
SLIPSTREAM 5000	1349
SPACE HULK	489
SPYCRAFT: THE GRAT GAME	1649
STARDUST SUPER EDITION	599
STAR TREK NEXT GENERATIONS	1649
STONEKEEP	1699
STRIKE COMMANDER	489
SUPER KARTS	1399
SYNDICATE +	489
SYNDICATE WARS	**1549**
TERRANOVA: STRIKE FORCE C.	1599
TERMINATOR FUTURE SHOCK	1649
TFX	489
THE DIG	1499
THEME PARK	489
THIS MEANS WAR!	1499
TILT!	1199
TOP GUN	1499
TRACK ATTACK	1549
ULTIMATE BODYBLOWS	549
VIRTUAL CHESS	949
VIRTUAL KARTS	1299
WARCRAFT 2	1499
WARCRAFT 2: DATA DISK	799
WARHAMMER: SHADOW OF THE	1499
WORLD RALLY FEVER	1199
WARRIORS	1499
WIPEOUT	1599
WING COMMANDER 4	1999
Z	1449
ZOOL 2	649
ZORK NEMESIS	1699

KOMPONENTY PC

HDD NEC 1.3 GB EIDE	6676
CPU CYRIX 5x86 100 MHz	1749
CPU CYRIX 6x86 P120+	5109
CPU AMD 486DX4 120 MHz	1237
CPU AMD 5k86 P90+	2255
CPU INTEL PENTIUM 75 MHz	3587
CPU INTEL PENTIUM 120 MHz	5183
SIMM 1 MBx9 (30pin) krátký	270
SIMM 1 MBx32 70ns (4 MB)	**669**
SIMM 2 MBx32 70ns (8 MB)	1365
SIMM 4 MBx32 70ns (16 MB)	2890
CD-ROM 4x MITSUMI	2218
CD-ROM 6x IMES	**2767**
CD-ROM 8x ACER	3719
VGA TRIDENT 9440 PCI 1(2) MB	1113

PC SESTAVY

C.C.S. EUROPE KLASIK
5x86-100, 8 MB RAM, 256 kB CACHE, 850 MB HDD, VGA PCI 1MB, minitower, 6x CD-ROM, 14" monitor **26834**

C.C.S. EUROPE PROFI
6x86-P120+, 16 MB RAM, 256 kB CACHE, 1.2 MB HDD, VGA PCI 1MB, minitower, 8x CD-ROM, 14" monitor **35374**

CD-ROM SADA UNIVERSE

300 GAMES FOR WINDOWS 299
300 her všeho druhu pro Windows

ADULT GIF PICS VOL .1 299
Soubor 4000 kvalitních erotických obrázků

ADULT GIF PICS VOL. 2 299
Další 4000 obrázků z oblasti erotiky

ADULT GIF PICS VOL. 3 299
Poslední díl úspěšné série

COLOR PCX IMAGES 299
Obsahuje přes 1700 kvalitních obrázků

DOOM ADD-ONS 299
Levely, editory, zvuky, cheaty pro DOOM 1

DOOM 2 ADD-ONS 299
1500 nových levelů, utility, editory pro DOOM 2

FONTS & ICONS 299
Tisíce ikonek a fontů pro Vaše Windows

GAMES & EDUCATION 299
Soubor 1000 nejlepších her a desítek vzdělávacích programů

HOT ACTION GIRLS 1 349
Stovky pomografických hires obrázků

HOT ACTION GIRLS 2 349
Další kvanta pomografických obrázků

MONO PCX CLIPART 299
12000 černobílých obrázků pro Vaše PC

MUSIC & GRAPHICS 299
Kolekce hudebních a grafických programů a souborů

PD GOLD 299
Soubor nejlepších shareware programů ze všech oblastí

PIXELS OF DESIRE 349
Další z řady vysoce kvalitních erotických CD.

SOUNDS 299
Kolekce desítek zvukových a hudebních programů a souborů

SPACE & SCI-FI 299
Obrázky, programy a animace z vesmíru a oblasti SciFi

STOCKINGS/SUSPENDERS 1 349
Další erotická vysoce kvalitní CD-ROM.

STOCKINGS/SUSPENDERS 2 349
Název Punčochy/Podvazky lecos napovídá.

WORLD BEST BREATS 349
Výběr nejlepších erotických obrázků.

VŠECHNY CENY JSOU VČETNĚ DPH

COmputer COnnection

Zásilková služba:
Zenklova 131,
180 00 PRAHA 8
tel./fax: 02-6832309

Prodejny her:
Zenklova 131, 180 00 PRAHA 8
Branická 40, 147 00 PRAHA 4
tel./fax.: 02-462651

Prodejny HW, SW, Universe CD:
Zenklova 131, 180 00 PRAHA 8
Branická 40, 147 00 PRAHA 4
Benešova 15, 602 00 BRNO
tel./fax: 05-42218958

Zásilky jsou rozesílány expresní službou DPD. Cena poštovného se pohybuje od 60 do 100 Kč.

OBJEDNÁVKA

Závazně objednávám toto zboží:

Počet ks	Zboží	Cena
	Balné	45,-

jméno, adresa: _____ podpis: _____

Quake - Doom na druhou

minimum:	PC 486 DX2/66, 8 MB RAM, 50 MB HDD
doporučeno:	Pentium/100, 3D grafická karta
testováno:	PC 486 DX4/120, 64 MB RAM, six speed CD-ROM, SVGA S3 864 1 MB
typ, žánr:	akční, sci-fi
dopor. věk:	15+
počet hráčů:	1-x hráčů
firma:	Id Software / GT Interactive

Po dvou letech vypouští známá firma *Id software* do světa dalšího pokračovatele jejích 3D akčních produktů, tentokrát pod názvem *Quake,* což by se dalo přeložit jako chvění nebo třes. Svým způsobem má název pravdu, hlavně co se týče grafického zpracování a nároků na rychlost procesoru a grafické karty.

Instalace, technické předpoklady. Instalace probíhá klasicky jako u doomů, stačí pouze mít na harddisku kolem 50 MB volného místa a po instalaci defragmentovat disk díky tomu, že na něm instalátor udělá menší 15 MB díru. O zvuk se nemusíte starat, stačí mít Sound Blastera nebo Gravise. Pokud vaše grafická karta podporuje standard VESA 2.0. (pokud to karta neumí, pomůže Univbe v 5.2), budete mít k dispozici kromě 11 základních módů dalších 13, končících módem 24, stručně 1024x768 pixelů při 256 barvách. Z tohoto módu jsem tipal obrázky. Jinak co se týče závislosti rychlosti hry a velikosti okna na procesoru, pokud nevlastníte aspoň Pentium na 100 MHz, radši se do více než 360x240 ani nepouštějte. Na druhou stranu není od věci si některé interiéry ve zmiňovaném módu 24 prohlédnout, nebudete litovat.

Dějová zápletka. S touto částí hry si dali Id jako obvykle velmi záležet (je součástí souboru Manual.txt) a jedná se asi o toto: „Nepřítel, krycí jméno Quake, používá naše teleportační brány k tomu, aby vysazoval svoje squadrony smrti do nitra našich základen aby zabíjely, kradly... Problém je v tom, že nevíme, odkud pochází, pravděpodobně ne z této planety". A tak dále. Hlavní hrdina pak při cestě k bráně zaslechne ze základny zvuky boje, zjistí, že ze základny nic po útoku nezbylo, a pak už mu samozřejmě nezbývá nic jiného, než se sám do brány vrhnout a snažit se zdroj ničivé síly najít a zlikvidovat. Poté manuál pokračuje klasicky radami s instalací apod. Id tímto dokonale potvrdili jedno ze základních pravidel herního průmyslu: čím bombastičtější intro, tím horší hra a opačně.

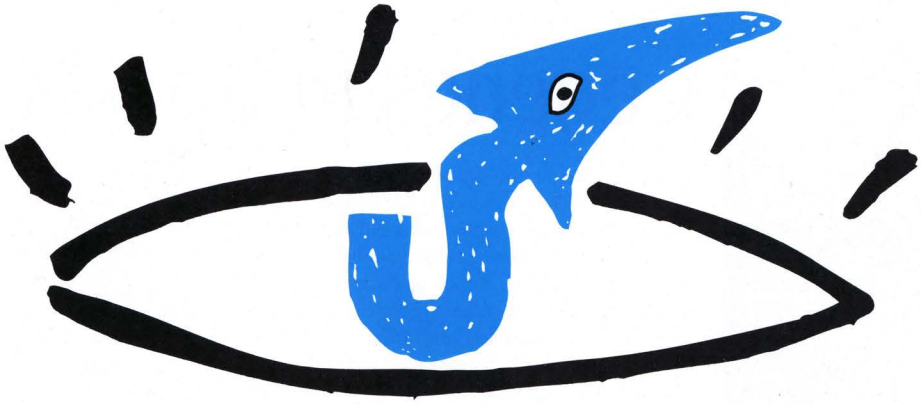
Vzhled, hratelnost. Pokud vlastníte „silnou mašinu" (P133 a výš, Matrox a výš), bude pro vás *Quake* skvělá hra, kterou budete prožívat celou svou hráčskou duší. Jinak se budete muset spokojit s o trochu lepším *Doomem.* Ve *Quakovi* se můžete totiž oproti *Doomu* koukat nahoru a dolů v libovolném úhlu, jednotliví oškliváci jsou provedeni jako 3D modely potažené texturami, takže působí velice věrohodně, nehledě-li přirozeně. *Quake* je hlavně hra světel a stínů. Pod svícny je tma, když nad mříží svítí světlo, jsou obrysy této mříže vidět na podlaze, všechno působí velice věrně a vyvolává dojem reality. Jestli mi nevěříte, spusťte rozlišení kolem 640x480, zhasněte a pak si následky neste sami. Jako další nyní *Id* portují *Quaka* na čip firmy *Rendition,* který umí bilineární filtrování (potlačuje vznik velkých obdélníků textury u blízkých předmětů, jak tomu bylo u *Doomů,* takže obraz pak působí jako by byl ve dvojnásobném rozlišení), dále umožňuje perspektivní korekci textur a běží v režimu 24 v 65 000 barvách. Člověka, který se odváží *Quaka* na tomhle hrát, je mi už teď líto, nemluvě o tom, že nová verze *Rendition* umí i helmu. Další silnou stránkou hry jsou zvuky. Každý má svých pár křiků a povzdechů, včetně toho smrtelného, výbuchy a výstřely se krásně rozléhají a rezonují vám v uších, prostě další balada. *Quak* neobsahuje žádné chytáky, všechny mise se dají bez větších potíží projít (pokud nejste hazardéři a nehrajete na hard), žádné velké složitosti v tomto směru nečekejte a možná je to trochu škoda, i když občas se v něm nějaká hezky vymyšlená věc také najde (např. zabití finální příšery v první epizodě). Hra je rozdělena do čtyřech epizod, na konci každé z nich hráč získá jeden ze čtyřech sigilů, které mu pak otevřou cestu do poslední jednokapitolové epizody, za původcem všeho zla. Docela dobře je provedena volba obtížnosti: hráč jednoduše projde jedním ze tří teleportů podle toho, jestli chce hrát easy, normal nebo hard. Obtížnost se také stupňuje spolu s epizodami, navíc pokud v poslední epizodě šikovně skočíte dolů, dostanete se na traverze k díře ve zdi, projití kterou vám zaručí tzv. obtížnost nightmare. Málem bych zapomněl na zbraně. Místo pěsti je tu sekerka (která vypadá jako zákopnická lopatka), dále pak brokovnice, super brokovnice, samopal - nailgun (na hřebíky?), trojhlavňový rotačně-příruční kanón, dva typy metačů granátů a nakonec „posílač elektrických pozdravů" (nepoužívat ve vodě), víceméně to samé, co v Doomovi.

Poslední slovo. Chtěl jsem vás na *Quaka* namlsat a doufám, že se mi to povedlo. K dokreslení celkové atmosféry této špičkové a ponuré hry snad postačí poslední řádky z manuálu, kde se Id vyznávají ze své lásky: „My nejsme satanisti, nám se jen líbí pentagram a číslo 666".

P.S. John Romero, jeden z hlavních tvůrců *Dooma* a *Quaka* odešel od *Id Software* a založil vlastní firmu pod názvem *Dream Design.* Přejeme hodně štěstí a šestek.

WotaN

★★★★★ 91



COME IN FUTURE

kontraktační a prodejní výstava
multimédií, vzdělávacích programů
her, home produktů
a spotřební elektroniky
při veletrhu INVEX–COMPUTER

23. – 26. 10. 1996
Brno–Výstaviště

22. 10. 1996
Odborný a novinářský den

odpovědní lístek

Jméno a příjmení: _____

Adresa: _____

_____

Firma: _____

Mám zájem o zaslání katalogu doprovodné akce COME IN FUTURE

Čitelně vyplněný odpovědní lístek odfaxujte na číslo 05/41 15 30 57
nebo zašlete na níže uvedenou adresu

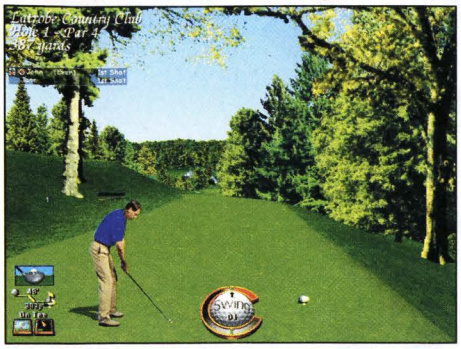
BVV **Brněnské veletrhy a výstavy a.s.**

Podrobné informace na adrese:
BVV, COME IN FUTURE,
Výstaviště 1, 647 00 Brno,
Fax: (05) 41 15 30 57
e-mail: invex@bvv.cz
http: /www.bvv.cz/invex

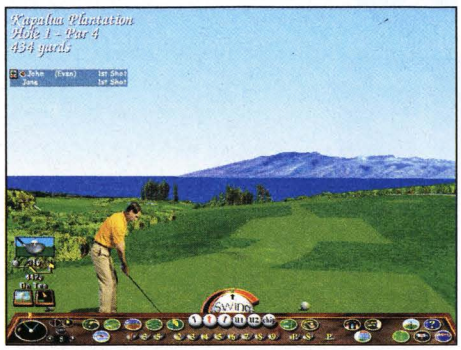
Aneb nikdy nebudete **za tak málo tak blízko.**

Links - Legends in Sports 97

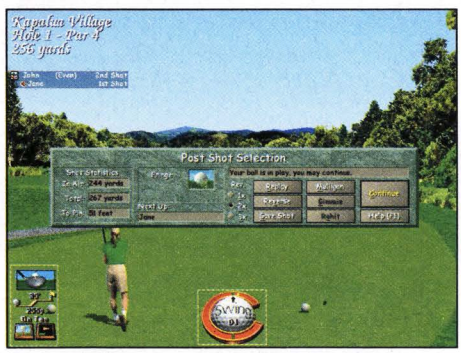
PETR SLOVÁČEK



A to jsme již na hřišti. Příprava na odpal.



Na tom krásném panelu, který vidíte dole, si můžete vybrat téměř vše, co je libo. Tedy pokud to souvisí s golfem.



Z této tabulky se po každém úderu dozvíte jak jste byli úspěšní a kde váš míček vlastně skončil.

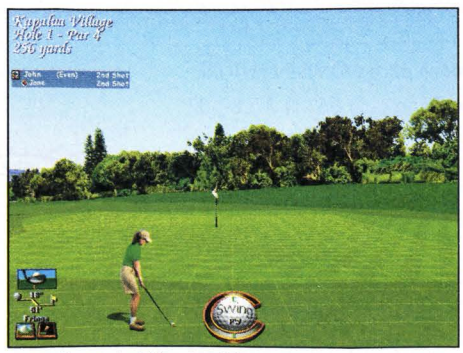
minimum: PC 486 DX2/66, 12 MB RAM, double speed CD-ROM, 50 MB HD

doporučeno: Pentium/90, 32 MB RAM, quad speed CD-ROM, 200 MB HD

testováno: PC 486 DX4/100, 16 MB RAM, double speed CD-ROM, Gravis Ultrasound

typ, žánr: Sport, golf

firma: Eidos Interactive / U.S.Gold



A to už se má oblíbenkyně Jane snaží ze značné vzdálenosti strefit do jamky. Minula jen o kousek.

Co svět světem stojí, dělí se lidé na chudé a bohaté. Chudí mají své hry a bohatí také. Typickou pouliční hrou chudiny je například v americe basketbal, u nás zase fotbal. Naproti tomu typickou hrou bohatých, a to kdekoliv, je golf. Jedním z důvodů, proč je tomu tak, je poměrně vysoké zápisné do jakéhokoli golfového klubu. Většinou se pohybuje někde kolem ceny lepšího auta, což je pro většinu z nás tolik peněz, že prostě tento sport raději oželíme. A tak se golf stal výsadou jen těch opravdu movitých, kteří již mají peněz tolik, že nevědí co s nimi. Výsledek je ten, že už asi neexistuje místo s větší koncentrací snobů na čtvereční metr, než je právě golfový klub. I když takový večírek jen pro zvané...

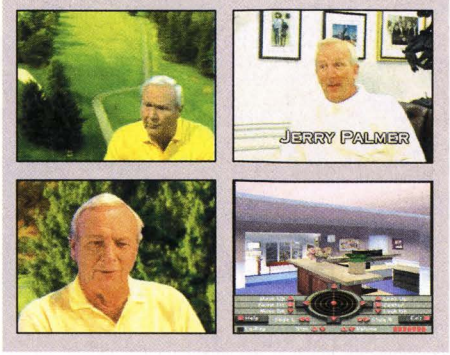
Peníze nejsou všechno, jsou skoro všechno. Tak to zkrátka chodí. Něco si dovolit můžeme a něco zas ne. A jelikož si toho byla firma *Eidos Interactive* vědoma, stvořila pro ty chudší počítačovou simulaci golfu nazvanou *Links*, kde si všichni mohli vyzkoušet, že naučit se tento sport není nic tak lehkého. Ale to již bylo před lety. Od té doby se mnoho změnilo. Počítače mají mnohem větší výkon a dokáží zobrazovat mnohem více barev a tak se lidé v této poměrně málo známé firmě rozhodli, že vydají verzi novou, vylepšenou všemi novodobými vymoženostmi. Takže vznikla staronová simulace golfu, nazvaná nyní *Links LS*, neboli *Links - Legends in Sports 97*. Netuším sice proč je použit zrovna tento rok, když máme ještě o jeden méně, ale zřejmě je to myšleno tak, že hardwarových nároků, které tato hra vyžaduje, dosáhne většina z nás až v roce 1997. I když tak žhavé to zase není.

Existují věci, které si za peníze nikdo nekoupí, jenomže jich pořád ubývá. Starší verzi *Linksů* si ještě moc dobře pamatuji. Zabírala tenkrát na hardisku neuvěřitelných 30 megabytů a všechny oslňovala svou perfektní grafikou. Nafilmovaní hráči se rozmachovali v nakreslených krajinách, sem tam doplněných nějakým tím nascanovaným obrázkem domku či vozítka. Doba jde dál a tak se nyní vylepšená verze roztahuje na celých třech CD-čkách. To je dost slušný nárůst co do velikosti a tak asi každého napadne, jak asi byla vlastní simulace perfektně vylepšena. Jenže to vypadá na první pohled téměř stejně. A po té, co na monitor vrhnete i druhý (pohled samozřejmě, i když nějaký zapřísáhlý odpůrce golfu možná...) zjistíte, že vás ten první nešálil. Ono co se dá také v simulaci golfu ještě vymyslet, že jo. A tak autoři alespoň obohatili nové *Linksy* spoustou filmů, které vás provedou okolím jednotlivých hřišť i jamek a poučí vás o historii kdečeho. *Links LS* nabízí několik typů her, s jejichž pravidly, pokud je dobře neznáte, vás autoři dokonale seznámí v poměrně dobře napsaném helpu. Hrát můžete na třech golfových hřištích, které bohužel oproti starší verzi neobsahují skoro žádné vodní překážky, čímž mě tvůrci připravili o radost moci vstřelit míček do některého z jezírek. Dále umožňují také vytvářet si vlastní hráče, pro něž si lze vybrat vzhled jednoho ze tří mužů, či jedné ženy. Pokud chcete mít svého hráče hodně podobného vaší maličkosti, můžete si také vytvořit vlastní zvukové soubory, kterými budou vaši hráči komentovat své výkony. Zkrátka *Links LS* nabízí téměř úplnou volnost v nastavení jednotlivých parametrů.

A je to. Konečně v důlku. Padla, deme domu.

VELIKÝ PALMER VIRTUÁLNÍ

Na třetím CD-čku je několik dalších videosekvencí, které vás dokonale seznámí s jedním z hráčů, takže se dozvíte, kde se narodil, kde bydlel a promluví zde dokonce i jeho bratr. Můžete také **Arnoldovi Palmerovi**, tak se tento hráč totiž jmenuje, položit několik otázek a ve virtuální realitě se projít po jeho oblíbeném klubu. A co víc Arnold je tu také jedna z postav řízená počítačem, takže si proti němu můžete dokonce i zahrát, ale věřte, že je opravdový profesionál a porazit ho není nic lehkého. Mě se to nikdy NEPODAŘILO a asi ani NEPODAŘÍ.



Proč lidé, kteří prohlašují, že pro ně peníze nic neznamenají, nikdy žádné nemají? Grafika hry je téměř strhující. Téměř hlavně proto, že se v základech hodně podobá starší verzi, takže vás, co si ji ještě pamatujete, zase až tolik neohromí. Lépe řečeno, v základech je úplně stejná, rozdíl je jen v použitém rozlišení. Můžete si vybrat mezi 800x600 nebo 1024x768 a to v šedesáti či třiceti tisíci barvách, takže je celkem dobré mít dva megabyty video paměti. Pokud je máte, pak se pohled na golfové hřiště skutečně hodně přiblíží realitě, což můžete posoudit z okolních obrázků. Zvuky se také velmi povedly, dokonce se stalo něco, co jsem vůbec nečekal. Už když jsem si odnášel *Links LS* domů, mimoděk jsem si vzpomněl na chabé ozvučení předchozí verze. Občasné zacvrlikání nějakého ptactva, působilo spíše rušivě, než by nějakým způsobem doplňovalo atmosféru hry. Napadlo mě, že by vůbec nebylo špatné, kdyby při pobytu na hřišti neustále šuměl vítr, tak jak je tomu ve skutečnosti. A k mému překvapení jsem nebyl jediný koho to napadlo. Autoři to nejen zahrnuli do hry, ale navíc ještě přidali různé další zvuky, jako přelétávající vrtulník, projíždějící auto či občasné zahřmění signalizující blížící se bouřku. Výsledek je téměř dokonalý. Jediné co mi kazí radost z tohoto nápadu, je to, že má zvuková karta, tedy Gravis Ultrasound, je zde podporována pouze v mono módu, což značně sníží prostorový dojem ozvučení. No, ono o snížení se ani mluvit nedá, ono to tento dojem prostě úplně zruší.

Poslední slovo. Nevím, jak bych měl *Links LS* vlastně ohodnotit. Vy, co jste se podívali na můj verdikt dříve, než jste dočetli recenzi na toto místo, jste se možná podivili, proč jsem dal nějakému golfu tolik. Ale nemohu si pomoct, *Links LS* je prostě jednoznačně nejlépe zpracovaná simulace tohoto sportu na PC a to ze všech, které se kdy na této platformě objevily. A i když já sám až tolik golfu neholduji, myslím, že pro ty, jenž jsou na tom opačně a nemají peníze na to přihlásit se do některého klubu, či si postavit hřiště vlastní, je to alespoň dokonalá náhrada toho, co jim jejich společenské postavení odpírá. Takže proto, přestože mě samotnému se nápad zpracovat golf na počítači příliš nezamlouvá, jsem dal tolik, kolik jsem dal. A to už je asi všechno, tak zase možná někdy. **-Twyn**

★★★★ 82

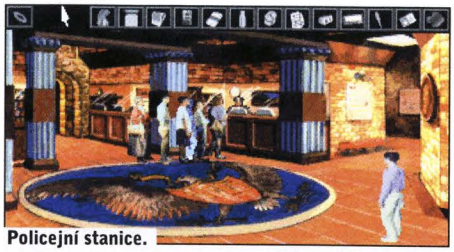
Nejprve Vás znechutí a teprve **potom** si to u vás začne pomalu žehlit.

MAREK RŮŽIČKA

Synnergist

HLEDEJ!

Countdown, 1991, je po grafické stránce takřka totožný se *Synnergistem*, jenže má pětiletý náskok. Přestože se do *Synnergistu* můžete pořádně zažrat (pokud překousnete strašnou grafiku), na psychopatický strach čišící z *Countdownu* to prostě nemá.



Policejní stanice.

minimum: PC 386, 4 MB RAM, CD-ROM, 4 MB HDD

doporučeno: PC 486, 4 MB RAM, double speed CD-ROM, Sound Blaster

testováno: PC Pentium /90, 8 MB RAM, triple speed CD-ROM, Sound Blaster Pro

typ, žánr: adventure, sci-fi - horor

firma: Vicarious Visions / 21st Century Entertainment

Šok. Když jsem si jel vyzvednout *Synnergist* do redakce, bylo mi oznámeno, že je to adventka v „obyčejný VGA". Říkal jsem si, že na rozlišení nezáleží, například *Lost Eden* či *Simon the Sorcerer II* byly také ve VGA a při tom se jednalo o skvostnou podívanou. Ovšem to jsem ještě neviděl *Synnergist*. Současný trend stvořit graficky dokonalou hru se mu přímo vyhnul velkým obloukem. Obdobnou grafiku bylo možno naposledy shlédnout v roce 1991 ve hře *Countdown*, ale to je přeci jenom pár let zpátky.

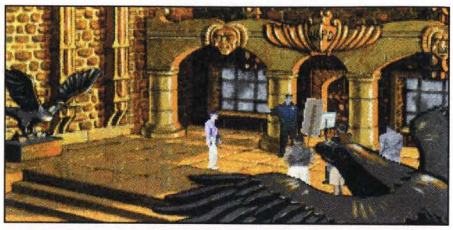
Bohužel, vše co má něco společného s vizuální stránkou hry je přímo tragické. Napůl digitalizované a napůl dokreslované pozadí nevalné kvality, animace s frekvencí zhruba tři obrázky za vteřinu a jako vyvrcholení, herecké výkony (doporučuji vrhače šipek v baru - otřesné). Občas mám pocit, že všichni zkrachovalí herci končí u rolí v počítačových hrách. Když už jsem se začal věnovat hereckým výkonům, rád bych se také zmínil o rozhovorech. Ve většině her si jednotlivé postavy drží stále stejnou úroveň a styl mluvy. V *Synnergistu* tomu tak je skoro u všech postav, pouze u vašeho hrdiny se objevuje jakási schizofrenie. Některé jeho odpovědi a dedukce jsou hodny Sherlocka Holmese, ale jiné si zase nezadají s pětiletým dítětem, ale to jen tak na okraj.

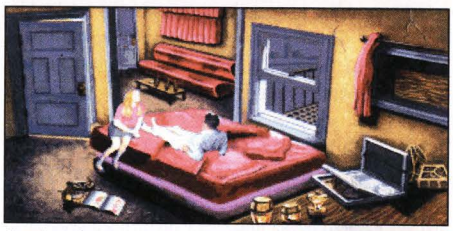
Dalším vyrážečem dechu je hudba. Pokud jsem se někdy snažil naznačit, že je hudební doprovod v některé hře opravdu slabý, přirovnával jsem ho k pochybným tónům linoucím se z reproduktorů. Ovšem teprve *Synnergist* mi ukázal, jak ony pochybné tóny vlastně zní. U komponování jsem naštěstí nebyl, ale vsázel bych na náhodná čísla.

I špatná hra má některé dobré vlastnosti (někdy). První věcí, která vás po takto tvrdém uvítání potěší, je prostředí, ve kterém se *Synnergist* odehrává. Ocitáte se v blízké budoucnosti ve městě, kde bohatí stále bohatnou a chudí se topí ve stále větší bídě. Největšími problémy se stávají kriminalita, obchod z drogami, prostituce atd. Mimo to se ztrácejí bezdomovci, v oběhu se objevuje nová droga s podivnými účinky a po městě se pohybuje maniakální vrah, který zabíjí své oběti pozoruhodným a dostatečně krvavým způsobem. Takže zajímavá doba, ve které není nouze o překvapující objevy. Ponurá atmosféra je ještě umocňována všudypřítomnou smrtí, která často potká i vaše nejbližší přátele. Váš hrdina, novinář místního plátku, se snaží přijít na kloub záhadné smrti svého přítele, který mu těsně před tím, než skonal, nechal vzkaz, že objevil něco velkého. A aby toho nebylo málo, ještě se vám zdají drastické vize z prostředí psychiatrické léčebny. Zpočátku v tom budete mít pekelný zmatek, ale jelikož děj má rychlý spád a problémy v *Synnergistu* se řeší logickou cestou, tak se pomalu začnete prokousávat souvislostmi až k finálnímu setkání s vaším úhlavním protivníkem, které přinese nečekané rozuzlení. Ale nebudu vám již více prozrazovat, protože bych vás okradl o to nejlepší co hra poskytuje.

Poslední slovo. Přestože je *Synnergist* technicky jedna z nejhorších her poslední doby, stále ji poutavá atmosféra a propracovaný příběh drží alespoň mezi průměrem. Mohla to být přinejmenším hra, o které by se nějakou dobu vědělo, a kterou by kde kdo znal, kdyby se tvůrci zaměřili trochu více na technické zpracování. Takhle se stává pouze pravým opakem nezáživných her se skvělou grafikou a hudbou, proklínaných právě pro nulovou atmosféru a naivní příběh. **-Marek**

★★★ 55





Jessica. Jedna z mála sympatických postav v této hře. Jak tomu obvykle bývá, nečeká ji zrovna pěkný konec.

The Elk Moon Murder

MAREK RŮŽIČKA

Do levé ruky si vezměte **dýmku,** do pravé **housle** a můžete se směle pustit do **vyšetřování.**

Přesně takhle vypadá policejní stanice v Santa Fe.

minimum: PC 486, 8 MB RAM, double speed CD-ROM, Sound Blaster 16

doporučeno: PC 486, 8 MB RAM, quad speed CD-ROM.

testováno: PC Pentium, 8 MB RAM, triple speed CD-ROM, Sound Blaster 32

typ, žánr: interaktivní film, detektivka

existuje na: Mac CD

firma: Activision

Počítačová hra či další díl detektivního seriálu? Představte si, že si takhle jednou odpoledne sednete k bedně, dostanete vyšetřovací náladu a oni budou zrovna dávat jeden detektivní pořad za druhým. Kojaka po chvíli vystřídá Colombo a než si stačíte tyto dva případy v hlavě urovnat, objeví se Dempsey s Makepeacovou a tečku za skoro proflákaným odpolednem udělají Bodie a Doyle. A co že má tato televizní mánie společného s *The Elk Moon Murder (TEMM)?*

Až na drobné detaily, všechno. Stejně jako ve výše zmíněných seriálech se v *TEMM* ocitnete v detektivním prostředí a máte-li kladný vztah k tomuto žánru, budete se určitě bavit. Monitor se promění v televizní obrazovku, protože tvůrci se drželi hesla bez full motion videa ani ránu a opravdu se jim to zdařilo. Nebýt myši, kterou musíte občas kliknout, splňuje *TEMM* iluzi televizního pořadu dokonale. Zkrátka skoro vůbec nic neděláte a jenom koukáte na monitor.

Naneštěstí tu je ještě jedna drobnůstka, kterou má *TEMM* společnou se čtveřicí filmů zmíněných na začátku. Ony čtyři filmy vám vystačí zhruba na čtyři hodiny slušné zábavy. *TEMM* také.

Vždyť ten amatér nemá odjištěno!

Je to natolik ohromný nedostatek, že se z *TEMM* stává prakticky rovnou špatná hra. I když termín špatná hra je v tomto případě mnohem lepší nahradit termínem necelá hra. *TEMM* je prostě takové dvoucédéčkové demo, které za chvilku dohrajete a už se budete těšit na kompletní, pořádnou a plnohodnotnou verzi. Té se ovšem nedočkáte.

Zápletka. Kdo by neznal Santa Fe. Místo, kde společně s přistěhovalci dodnes žije i původní obyvatelstvo Ameriky. Na první pohled bezstarostná země se šťastnými lidmi. Ale i zde se může stát taková obyčejná vraždička.

Obětí je Anna Elk Moon, zdejší restaurátorka indiánských hrnců, která má jako na potvoru známé ve vysokých kruzích, které by moc zajímalo, kdo je pachatelem. Vy se ujímáte vyšetřování a na vyřešení celého případu máte pouhých pět dnů. Ale nebojte se, ono vám to bude hravě stačit.

Zpracování. *TEMM* se dá vesměs rozdělit na tři části. V první vyslechnete všechny osoby spojené s případem, ve druhé určíte, kdo je vrah a necháte na něj vystavit zatykač a ve třetí vraha lapíte. První část se skládá z vyslýchání podezřelých a má skoro konstantní délku hracího času (pár hodin). Závisí to zejména na znalostech angličtiny, protože mnohokrát nebudete vyslýchanému rozumět ani slovo a budete nuceni některé rozhovory přehrát několikrát do kolečka. Něco jako titulky, o tom si můžete nechat nanejvýš zdát.

Druhá část, při které vybíráte vraha je vlastně zkouškou vašich dedukčních schopností. Já jsem jí zřejmě neprošel. Správného vraha jsem zatknul až na šestý pokus a to máte jen okolo patnácti podezřelých.

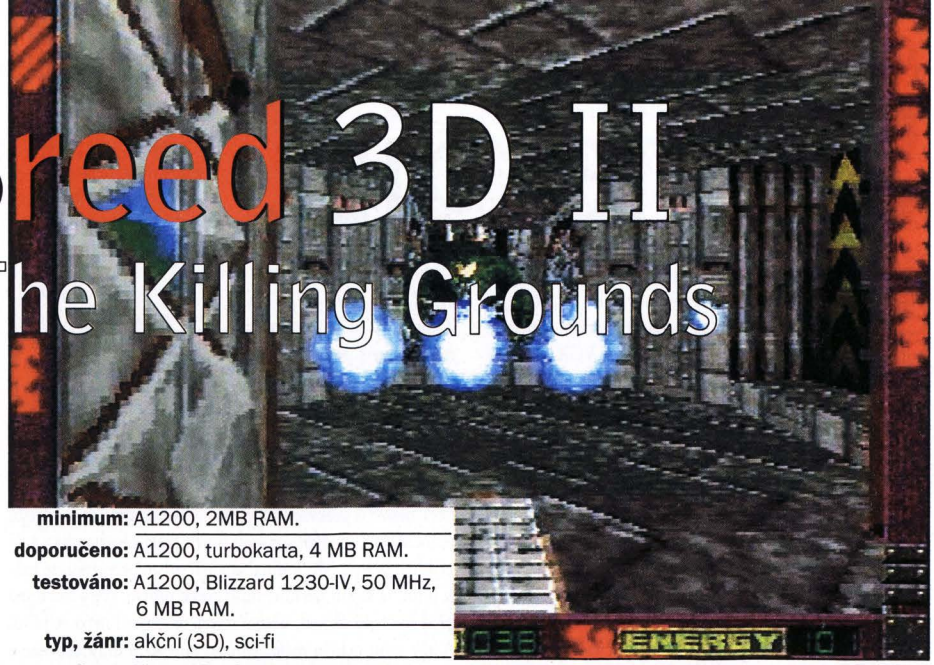
Třetí a nejkratší část je tím nejlepším, co v sobě hra má. Hra dostane v tuto chvíli nebývalý spád a končí zajímavým vyvrcholením. Kdyby *TEMM* byl delší a většinou by se jednalo o tuto třetí část, bylo by to přeci jenom o něčem jiném. Co se týče zpracování, splňuje *TEMM* kritéria interaktivního filmu na sto procent. Mezi nesčetnými filmovými šoty párkrát kliknete myší a už jste u konce. Něco podobného tu již bylo mnohokrát a pokaždé byli hráči znechuceni triviální obtížností a délkou celé hry.

Poslední slovo. Tak už jste se rozhodli mezi *The Elk Moon Murder* a odpolednem stráveným u televize? **-Marek**

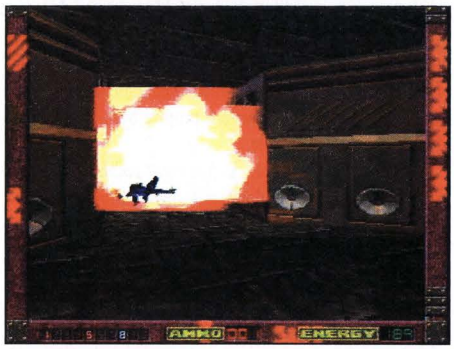
★★ 40

JAN KOMÁREK

Alien Breed 3D II
The Killing Grounds



minimum: A1200, 2MB RAM.
doporučeno: A1200, turbokarta, 4 MB RAM.
testováno: A1200, Blizzard 1230-IV, 50 MHz, 6 MB RAM.
typ, žánr: akční (3D), sci-fi
firma: Team 17 / Ocean



A tu mu řekl Bůh: „Nepoznáš žádnou z radostí tohoto světa, dokud nezahraješ *Alien Breed 3D*", a když on odpověděl: „Hrál jsem ho již", takto pravil Bůh: „Stvořím tedy pro Tebe díl druhý, jenž bude jak skvostná hvězda ve Tvé mysli zářiti a Tvá hráčská touha nebude se k ničemu jinému upírati." (Cormackovo evangélium, sv. 26/18)

Tak ono se jim to opravdu povedlo. No jistě, kdo shlédl před pár měsíci vypuštěné demo od *Teamu 17,* určitě nepochyboval, že něco takového se už moc pokazit nedá. A proto, amigisti, vy kteří již dlouhou dobu pláčete nad softwarovým výdělkem, pozvedněte své uslzené oči a spatřte TO, na co jste tak dlouho čekali. A TÍM je pokračování slavného *Alien Breedu 3D* od nadprůměrně inteligentních programátorů *Teamu 17,* kteří si za svoji letitou práci vybudovali pevná místečka v myslích a srdcích snad všech hrajících amigistů. Nemám sice tahle *DOOMova* dítka dvakrát v lásce, a proto jsem možná k *Breedovi 2* trochu skeptičtější než můj brácha Joe, ale tohle dílo si stejně zaslouží samou chválu!

Budíček kápo! Vaším „ztělesněním" na monitoru se stane opět jeden z největších hrdinů, jakého kdy matička Země zplodila, tedy dobře známý kapitán Reynolds. S ním budete podobně jako v prvním díle prožívat radost z první ustřelené vetřelčí hlavy i starosti při křížové palbě ze všech stran a nedostatku lékárniček či střeliva. Příběh se začne rozvíjet na palubě vesmírného křižníku Earth Force, který hájí barvy lidského pokolení ve válce proti ublemtaným a chamtivým vetřelcům. Právě tento křižník vyzvedl cpt. Reynoldse v jeho únikovém modulu a zachránil ho před jistou hibernační smrtí. A zřejmě na to doplatil, jelikož stačila chvilka nepozornosti, kdy vetřelci křižník lokalizovali, napadli jej svými hordami a členy posádky degradovali na mastné, zkrvavené fleky. Náš hrdina zatím nemá o těchto hrůzách ani potuchy, protože se teprve pomaloučku probírá z předlouhého snění. Až si promne oči a po několika marných pokusech spojit se s posádkou lodi zbystří svoji cvičenou pozornost, nastraží ušiska, chopí se své přítelkyně nejvěrnější - brokovnice a vstoupí do ztemnělých chodeb a sálů bitevní lodi, která ještě před pár hodinami pulzovala docela jiným životem...

Pst, slyšíte? Měsíček! Tak, nikdo už asi nespočítá, kolikrát byl podobný příběh ve hrách použit, ale koneckonců tohle není adventura, abychom hodnotili jeho originalitu. U 3D akční řežby je mnohem více ceněna jiná věc, a to jestli má správnou atmosféru. Ta pravá nálada plná napětí a strachu z toho, co se krčí za nejbližším rohem, si na Amize našla hnízdečko jedině v sérii *Alien Breedů 3D.* Kdo už okusil třeba *Fears,* určitě mi dá za pravdu, že jen šílenec by tam zkoušel hledat cosi jako atmosféru, stejně tak v přece jen trochu bezduchém *Gloomovi. „Breed dvojka"* pokořil nejen v tomhle oboru svého „tatíka", až totiž budete naslouchat nepřičetnému řevu vetřelců v jinak mrtvolně tichých komnatách, až budete uhýbat před svištícími střelami nepřátel anebo sami pálit jednu ránu za druhou, až vám bude do slechů přizvukovat směsice skřípavých, dunivých a jiných tajemných zvuků, pak teprve poznáte skoro opravdové pocity člověka, jenž je v eminentním ohrožení života. A když vám do toho ještě bude po čele stékat pot, bude to téměř dokonalé. Ale dost, atmosféra je zkrátka úžasná s velkým Ú, myslím, že na Amize jste až dosud neměli možnost něco takového prožít. K tomu výborně padnou také občasné „hlášky" vašeho hrdiny, který sem tam komentuje některou zajímavou situaci. Mezi námi - nic moc, ale potěší to.

Hódnej vetřelec, pojď..., tu máš! Brokovnice je sice moc krásná věc, ale na vymetení celé stanice přirozeně stačit nebude (hlavně s municí by byly potíže), takže v dalších prostorách křižníku budete s radostným vyjeknutím nacházet nové a modernější zbraně, samozřejmě vedle i škatulky s náboji a klasické lékárničky a klíče / karty. Ohledně výzbroje už asi není co vymýšlet, protože naleznete zase takové známé věci jako granátomet, raketomet, blaster, 2 druhy plasma gunů, „útočnou pušku" a snad jedinou skutečnou novinkou v *Breedovi* je použití min. Celkem si Reynolds může zastřílet asi z deseti druhů zbraní. Rejstřík je to pěkný, avšak postupem času možná přijdete na to, že není nad starou dobrou brokovnici... Všechny ničící prostředky jsou konečně zpracovány vektorově a jsou navléknuty do slušivých textur. To je pak požiteček ze střelby!

A jak to všechno chodí a vypadá? Bombasticky prokreslené a jemné textury, jimiž se pyšnil *Breathless,* nedávaly dlouho nikomu spát. Ale italští machři, kteří jej stvořili, mají teď najednou co dohánět. Oproti *Breathlessu* jsou totiž veškerá prostředí v *Breedovi* o DOST pestřejší a rozmanitější, textury stěn jsou víc než dokonale vykreslené a jemňoulinké (moc se mi nezdál jen jeden druh textur, připadal mi trošku amatérštější než zbytek, ale co, mezi ostatními se ztratí), o zbraních už jsem se zmínil - je to stejná paráda, také vetřelci zapracovali na svém zevnějšku a někteří malinko i na své inteligenci. Významnou roli tu sehrává také hra světel a stínů, přechody z jednoho do druhého jsou provedeny fantasticky, holt Gourardovo stínování je bezchybné (to už jsem tutově někde napsal, ale co, vždyť je to pravda). Zkrátka, Páni grafici si zaslouží táákovoudle poklonu. Snad jediné zklamání jsem zažil, když jsem testoval plynulost pohybu. Herní okno nezívá zrovna přes celou obrazovku, a přesto se mi pohyb na hodně slušné konfiguraci Amiga 1230 & 4 MB Fastky zdál takový malinko trhanější. Ale nebojte, jestli budete sdílet podobný pocit, zaručuji vám, že po krátkém zahrání bude fuč. Za vynikající zpracování se přeci musí trochu platit. Tak tedy, čeká na vás 16 úrovní nabitých napětím a drsnou zábavou a také mnoha překvapeními. Musím ještě jednou vzdát hold celému *Teamu 17* za to, že pro v dnešní době zatracovanou Amigu stvořil takovouhle perfektní podívanou. *AB3D 2* se určitě zařadí mezi to nejlepší, co bylo kdy na tomto počítači viděno, slyšeno a hráno. A zároveň to může být dobrá ukázka pro většinu softwarových firem, jež se na Amigu vykašlaly, o co vlastně přicházejí. Jak se zdá, některé se již začínají chytat - mimochodem, taky se těšíte na *Myst?*

-Honza

NÁZOR JOE

Team 17 měl pravdu. *The Killing Grounds* jsou skutečně neuvěřitelně propracovanou hrou, jakou Amiga ještě neviděla. A nebál bych se tvrdit, že má nejlepší světelné efekty ze všech dnes existujících doomovek. Kromě toho, že hra vyžaduje neuvěřitelné nasazení a bez čítů ji dohraje asi jen málokdo (nikdo, koho znám, ji legálně nepokořil) nemá žádnou chybu. Bravo!

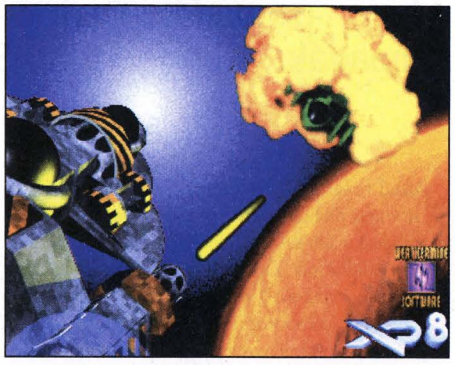
Odkazy: Web stránka Teamu 17: www.team17.com

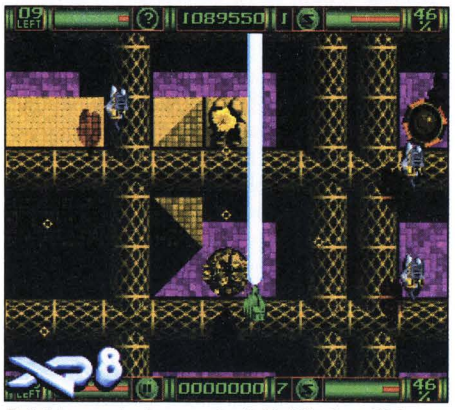
★★★★★ 91

Po velmi dlouhé době se na našich monitorech objevuje technicky **dokonalá střílečka.** Jen aby to zase nebylo na úkor hratelnosti...

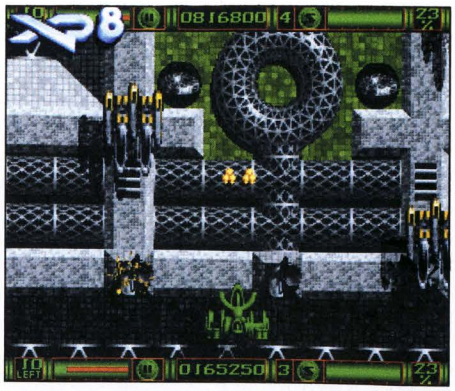
minimum: Amiga 1200, 2 MB RAM, 3 MB HDD
testováno: Amiga 1230, 10 MB RAM
typ, žánr: Arcade / sci-fi
počet hráčů: 1-2
firma: Weathermine Software

Nepříjemný turborychlý třetí level. Pravděpodobně nejobtížnější z celé hry. Grafika exceluje!





Právě jsem sebral novou zbraň. Teď jim to natřu!



S takovejma dělama na tak maličkou raketku? Že se nestydí!

Amiga je rájem pro arcady. O tom se nedá diskutovat, je to prostě fakt a tečka. Ale zkuste se v tom obrovském množství her orientovat, když první výtvor každého malého pišišvora, jenž se chce stát velkým programátorem, je zrovna střílečka!

Všem těmto snaživcům dala pořádně za uši dílna, z jejíž produkce pochází hra s podivným názvem *XP8*. *Weathermine Software* se na vývoj hry pekelně soustředili a teď se svým osmispřežím brázdí softwarové obchody a západní hitparády. Co na tej shoot'em upce může být tak zajímavého?

Předně je to bod numero uno: příběh. Sice není nijak originální, ale tuto zajímavou story si jistě všichni rádi vyslechneme. „Naše civilizace vyslala na cestu vesmírem sondu, která má za úkol navázat kontakt s jinými živými organismy. Sonda na své palubě nese poselství míru (všichni budeme žít v míru, pokavaď budeme mít prachy) a souřadnice naší planety. Zanedlouho jsme obdrželi odpověď od neznámých mimozemšťanů a do tohoto systému byla vyslána naše kosmická loď naložena nejrůznějšími obchodními artikly a ukázkami naší kultury. Avšak zanedlouho po vstupu lodi do cizího planetárního systému bylo spojení s ní přerušeno. Není pochyb - byla zničena nepřátelskou hvězdnou flotilou, která teď míří k naší domovské planetě. Musíme se bránit a tuhle spravedlivou válku vyhrát!" Příběh se v průběhu celé hry vyvíjí a v závěru vrcholí neuvěřitelným finále, které mě zmátlo natolik, až jsem si myslel, že jsem udělal něco špatně a *XP8* dohrál znovu. Jenže konec je skutečně takový, jaký byl i předtím. Co je na něm tak překvapivého? Nechte se překvapit...

Tak jedeme dál. K příběhu se přímo pojí chmurná hudba, která v intru podbarvuje vyprávění příběhu. Netroufám si ji zařadit do žádné z existujících škatulek - není to ani techno, ani popík, ani grunge, soul už vůbec ne! Je to hudba dost zvláštní a mě se hrozně líbí. Rozhodně bych se nezlobil, kdybych si podobných skladeb mohl poslechnout vícero, ale bohužel je tu jen jedna jediná samotinká. Ale i tak (nebo možná právě proto) stojí za to!

Nyní nás s otevřenou náručí vítá první level a s ním grafika. Proti nám létají neuvěřitelně propracované letky a já slintám, protože jsem něco takového na Amize ještě neviděl. Po podobné střílečce jsem zatoužil, když mi bylo dopřáno shlédnout *Raptora* na PC. Teď se mi můj sen splnil a přede mnou defilují vesmírné lodě traceované snad v Imagine, oslňují mě fantasticky reálné výbuchy a po obrazovce mě pronásledují prokreslené rotující meteority. Země pode mnou není ani chvilku v klidu, tu probleskují energetické výboje, támhle bublá léčivé bahno, jinde se zase přelévá láva v kráterech. Neustále mě sledují desítky radarů, které se v zoufalé snaze zachytit mou stíhačku a podat o ní hlavnímu štábu co nejpřesnější zprávu, zcela plynule otáčejí do všech stran. Celé *XP8* je grafická podívaná, která zvedne ze židlí i ty hráče, kteří si o sobě myslí, že už viděli všechno a už je nic nemůže překvapit.

Další zastávka na cestě k celkovému hodnocení je zvuk. Při pouštění *XP8* přes zesilovač rezonoval celý můj pokoj hlasitými výstřely, bručivou elektronikou větších alienských lodí, dunivými výbuchy a ještě dunivějšími explozemi strážců každé

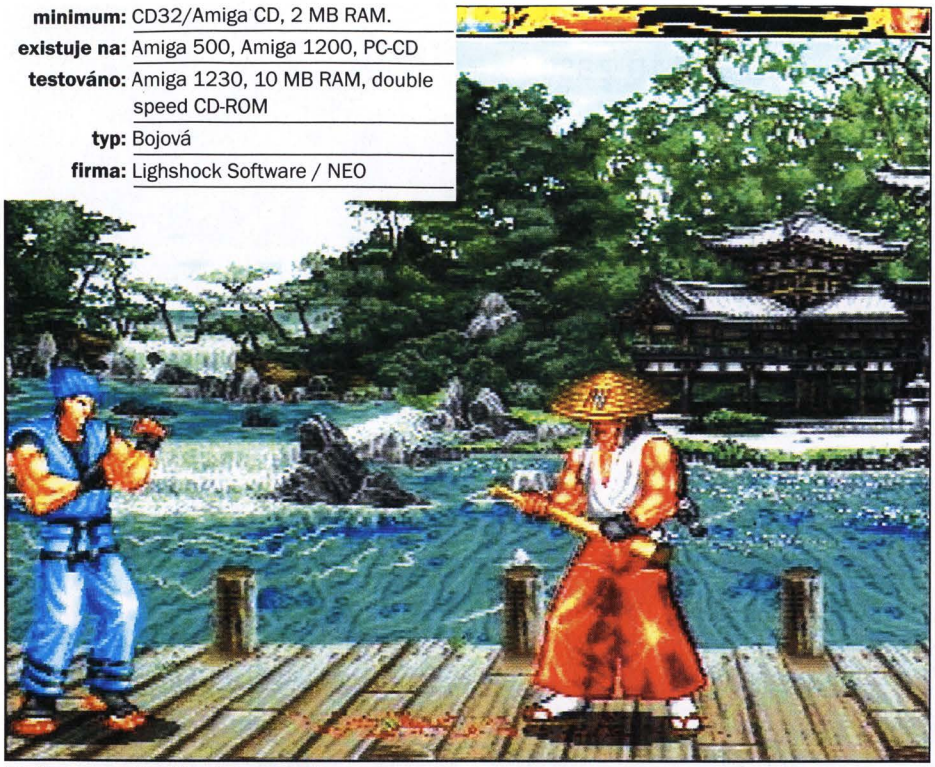
úrovně. Vysoce kvalitní samply skvěle doplňují báječnou grafiku a nutno říci, že obě tyto složky se maníkům z *Weathermine Software* povedly na jedničku s * a hra má díky nic výbornou bojovnou atmosféru.

Poslední slovo. Dojeli jsme na konečnou, už zbývá zhodnotit jen hratelnost a celkový přístup hry k jejímu hráči. Velká přátelská show začíná již pohledem na hlavní menu, kde se dá customizovat úplně všechno, sílou a počtem štítů počínaje a četností objevování power-ups (upgrade zbraní, imunita...) konče. Hra je velice přehledná a hratelnost se vznáší někde, kam už ani nedohlídnu. Výborná a dynamická zábava provází hráče celou hrou, ke konci ještě zesiluje a již jednou zmíněný překvapivý konec nasazuje tomuto dílku královskou korunu. Prostě - *XP8* mít, dohrát a pak budete spokojení! **-Joe**

P.S.: Při hře dvou hráčů si můžete zmorfovat vaše dvě lodi do jedné megastické. Bomba, což?

★★★★ 84

minimum: CD32/Amiga CD, 2 MB RAM.
existuje na: Amiga 500, Amiga 1200, PC-CD
testováno: Amiga 1230, 10 MB RAM, double speed CD-ROM
typ: Bojová
firma: Lighshock Software / NEO



Díváte se na nejhezčí backgroung ze hry.

JOSEF KOMÁREK

Tygřík se přestal starat o Sheilu a dostal zálusk na toho velkého horkého psa.

Diváci po vzoru *SF Alpha* povzbuzují svého hrdinu. Kterej to ale je?

Fighting Spirit

Akira - **propadák.** Cedric - **bomba.** Black Viper - **propadák.** A co Fighting Spirit?

Rozhodně ne propadák, protože se *Light Shock Software* od posledně až neskutečně zlepšil. Jeho 2D bojovka *Fighting Spirit (FS)* je sice jen další variací na téma *Street Fighter (SF)*, ale v lecčems předčí i amigáckou verzi *SF2 Turbo!*

Bylo, nebylo. Jednou za mnoho let se koná slavný turnaj, na který se sjedou nejlepší bojovníci z celého světa... bla bla bla... znáte to. Kdo by však řekl, že projekt *FS* je zbytečně mrhání penězi, disketami a CDčky, a že je to v dnešní době naprosto zbytečná hra, ten by se mýlil. Nabízí toho rozhodně víc než jeho zmiňovaný konkurent. V menu si můžeme vybrat nejen klasický turnaj proti počítači nebo řežbu s kamarádem, ale trochu netradiční položky team mode a story mode. Při týmové hře se zvolení bojovníci naverbují do dvou skupin, které se pak řežou a vyhrává ta, která má víc bodů ze vzájemných zápasů. Story mode nám řekne vše ze života maníka, kterého jsme dostali do spárů. Hra na něj prozradí, jaké měl dětství, proč se vlastně dal na pouliční souboje a co z toho bude mít, pokud vyhraje. A čí že životní příběhy si vyslechneme?

Ve *FS* se vyskytuje celkem deset fighterů. Sedm lidí, jedna žena a dvě zvířata. Eh, sorry, pařanky, tak tedy osm lidí a dvě zvířata. *Light Shock Software* si s vymýšlením národností příliš těžkou hlavu nedělali, do hry vrhli rovnou čtyři Američany (Lorentz O'Donnel, Eric Winsdor, Burke Mortlock a možná něžná Sheila Nash) - to asi aby alespoň jeden vyhrál. Jim asistují Japonec Kento Sazaki, obyvatel Thajska Tong Lee, Číňan Yuri Hishimoto a indický 164-letý dědula Shuzar. Jistou raritou je přítomnost tygra Rhatanga, o kterém nám však ze ZOO nepřišly téměř žádné informace - uvedena je pouze jeho výška v kohoutku 203 cm (pěknej macek!) a hmotnost 152 kg (ale nějakej hubenej!). Ještěru Yadonovi je už třista let a zjevil se kdesi v brazilském pralese.

Pokud ve vás *SF2T* zanechal tak skvělé vzpomínky, že jste se v noci probouzeli celí zpocení a s pocitem miminka bez plenkových kalhotek Bobi, tak ode dneška už můžete opět klidně spát. Zmizelo debilní intro, ve kterém na vás Chun-Li vyplazovala svůj namodralý jazýček, podivná grafika i trhaná animace. Místo toho zkuste *FS* a mrkněte se na prokreslené postavičky, užijte si dobré zábavy a podívané na hezky animované bojovníky a aktivní (tedy také animované) backgroundy. *FS* lze hrát tolika odlišnými způsoby, že mu na chuť musí přijít snad každý. Nezkušenci si vypnou speciální pohyby, drsoňové naopak přitvrdí, zapnou co nejvěrnější krvavé efekty a hru pokoří svým životním nasazením. Dvě skupinky sídlištních rváčů se střetnou v pouliční rvačce a díky *FS* se mírovou cestou rozhodne, která skupinka získá pod svou správu další blok... *FS* potěší i „normální" hráče, kteří si prostě chtějí vyzkoušet nakolik umějí ovládat svůj joystick a při tom si poslechnout pár slušných tracků.

Poslední slovo: Jsou čtyři hodiny odpoledne a venku se právě setmělo tak, že skoro ani nevidím na klávesnici. To snad *SF2T* nechal nad Prahu stáhnout všechny mraky světa, aby se v tomto chmurném prostředí rozloučil s amigáckou komunitou. Nastupuje novej, mladej, a je to sekáč, pánové! *FS* se *NEO* tentokrát povedl, jen se bojím toho, co přijde příště. Byl tu skvělý *Cedric*, pak příšerný *Black Viper*, teď dobrý *Fighting Spirit*, a co bude příště? Jsem skutečně zvědav... Nýčko právě poprvé zahřmělo, takže rychle pádím odevzdat článek, než se strhne kyselý pražský liják.
Nashle! **-Joe**

Základna U.S.A.F. Vojáci se připravují na svou první (a poslední) akci ve Vietnamu.

Hele, kluci, nechte toho! Čumí na vás předseda...

★★★★ 71

Kompletní řešení.

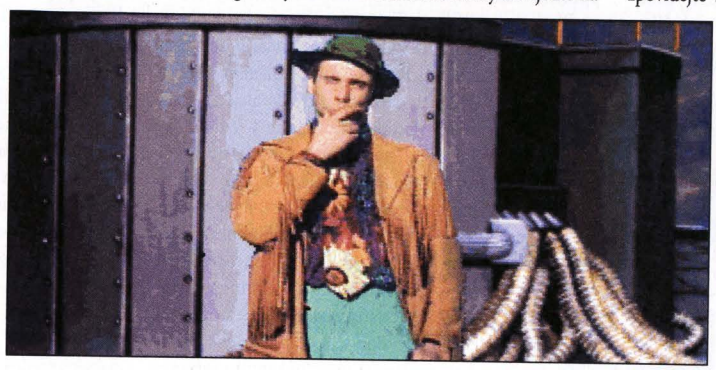
Synnergist

MAREK RŮŽIČKA

KAPITOLA I. Začínáte v kanceláři svého šéfa Hallmaga, který si vás pozval na kobereček, kvůli nedodělané reportáži. Seberte ze skříňky nůž na otevírání dopisů a opusťte místnost. Ze svého psacího stolu vezměte zápisník s tužkou a ze šuplíku lepící pásku. Z terče na zdi sundejte vaše šťastné šipky, promluvte si s Hillary a jděte pryč. Metrem se přesuňte do Ambrouse Foundation. Na zemi bude ležet krabice. Víko krabice rozřízněte nožem na dopisy a vyndejte zevnitř jídelní ticket. Krabici pak zavřete a zalepte páskou. Promluvte si s recepční. Nebude vás chtít pustit k Victorovi Ambrousovi, a proto jí otravujte tak dlouho, dokud vám rozhovor s Victorem neumožní. Ten vás pozve k sobě do kanceláře. Udělejte s ním interview, opusťte kancelář a vraťte se do New Arthus Chronicle. Na záznamníku vás čeká podivná zpráva od vašeho přítele Nicka. Rychle za ním jeďte do Heisenberg Parku. Bohužel tam najdete už jenom jeho roztrhané tělo. Prozkoumejte ho a pak chytněte zlodějíčka schovaného ve křoví. Vyzpovídejte ho a on vám dá Nickovu peněženku. V této peněžence najdete falešnou FBI průkazku, pytlíček s modrým práškem a zápalky. Přečtěte si poznámku napsanou na zápalkách a jeďte do Last Chance Baru. Nejprve si promluvte s bufeťákem před vchodem a pak se pokuste vstoupit do baru, ovšem vyhazovač po vás bude chtít heslo. Znovu si promluvte s bufeťákem. Zadarmo ani kuře nehrabe, a tak bude od vás bufeťák za heslo požadovat nějaké pití. K tomuto účelu vám bohatě postačí jídelní ticket z Ambrous Foundation. Vyhazovači řekněte heslo a ještě mu dejte nějaké peníze. Uvnitř baru si promluvte s Jessicou (žena v červeném). Zastaví vás hráč šipek, který vám po několika vyhrůžkách navrhne, abyste si s ním zahráli. Při hře použijte své šťastné šipky. Až se ho zbavíte, přijde k vám Jessica. Na otázku jestli s ní půjdete do jejího bytu odpovězte záporně a opusťte bar. Venku vás přepadnou dvě osoby a ukradnou vám klíče od bytu, Nickovu peněženku i pytlíček s modrým práškem. Naštěstí vás najde Jessica a odveze vás k sobě.

KAPITOLA II. Až se proberete, vyzpovídejte Jessicu. Po chvíli přijde její pasák a bude vás chtít zabít. Utečte ven oknem a jeďte hlásit přepadení na policejní stanici. Úředníkovi za okýnkem řekněte, že se znáte s Barberellim a on vás pustí do jeho kanceláře. Na stole si přečtěte fax, na kterém jsou informace o vraždě Nicka a dalších osob. Vedle odpadkového koše leží rozstříhaný dopis. Slepte ho lepenkou, prostudujte ho a jeďte na místo činu. Hlídajícího policistu ošálíte pomocí falešné FBI průkazky a dostanete se přímo k mrtvému tělu. Zeptejte se vyšetřovatelky na všechno co ví a prohlédněte si tělo. Jeďte do márnice. Uvnitř potkáte Janitora, který bude uklízet. Nebude nijak reagovat na vaše otázky, protože ztratil fotku své dívky. Prozkoumejte vozík a přečtěte si diář, který na vozíku leží. Před márnicí jsou kontejnery na odpad a právě v nich naleznete ztracenou fotografii. Seberte ji a dejte ji Janitorimu. Pustí vás k doktorovi. S doktorem si promluvte o obětích masového vraha a jděte se s ním podívat na tělo mrtvé policistky. Žaludek vašeho hrdiny to jaksi nezvládne a vaše postavička tedy odběhne na chvíli pryč. Ovšem než se stačíte vrátit, někdo zabije doktora obvyklým způsobem (rozsápání vrchní části těla) a vyskočí ven oknem. Ze země vezměte speciální brýle pro zkoumání organických tkání. Jděte před márnici a nasaďte si brýle, které vám ukáží organické zbytky okolo díry do země (podobné org. zbytky můžete najít i v Heisenberg Park). Než se půjdete uklidnit do vlastního bytu, musíte najít klíče, které vám ukradli zloději. Jeďte do New Arthus Chronicle a sedněte si ke svému stolu. Prohlédněte si stůl a najdete žvýkačku nalepenou na straně stolu. Ve žvýkačce je ukryt váš náhradní klíč od bytu. Vemte si ho a konečně se můžete vrátit k sobě domů.

KAPITOLA III. Doma vás uvítá zvonící videofon, v kterém se ozve Jessica. Nabídne vám společnou večeři v restaurantu Skyline s tím, že přesný čas schůzky vám zavolá později. Než se opět pustíte do vyšetřování seberte ze stolu „pagger" a ze šuplíku tašku. Jeďte na místo činu, kde byla zabita policistka. Když si nasadíte brýle, uvidíte na zemi organický vzorek. Strčte ho do tašky a odjeďte na



policejní stanici. Konečně se vrátil kapitán Barberelli. Požádejte ho, jestli by vám neumožnil přístup do policejní laboratoře. Striktně to bude odmítat, a tak vám nezbude nic jiného než ho vydírat. Zeptejte se ho na jeho soukromý život a vztah s manželkou. Když se začne vykrucovat, použijte proti němu jako důkaz slepený dopis, který jste tu před tím našli. Cesta do laboratoře je volná. Vedoucí laboratoře však nebude přítomen. Vezměte láhev s kyselinou chlorovodíkovou a zanechejte mu vzkaz (použijte zápisník na dveře) a přilepte ho páskou, aby náhodou neuletěl. Nyní je ta pravá chvíle k dopsání článku o Ambrous Foundation.

Znovu jeďte do New Artus Chronicle a začněte psát. Vzpomenete si na nějaký článek v novinách s podobnou tématikou, který by vám výrazně pomohl. Najdete ho před Last Chance Barem v popelnici, kde se hrabal bufeťák. Opět se vraťte ke psaní a hotovou reportáž odevzdejte Hallmagovi. Až půjdete ven, obdržíte zprávu od vedoucího laboratoře, že již dorazil na své pracoviště. Jeďte za ním, promluvte si s ním o vraždách a modrém prášku a dejte mu tašku se vzorkem, aby ho dal na podrobnou analýzu. Opusťte laboratoř. Dostanete zprávu od Jessici, že na vás čeká před Skyline Restaurantem. Vlezte do metra. Když si budete kupovat žetony na metro, dojde k přepadení ve vaší těsné blízkosti. Prohlédněte si oběť, která jakoby zázrakem ožije a uteče. Nyní budete mít krátkou vizi z psychiatrické léčebny. Po ní jeďte za Jessicou do Skyline Restaurantu. U vchodu vám policie sdělí, že zde byla rozsápána další oběť. Řekněte jim, že na vás uvnitř čeká vaše přítelkyně a oni vás nechají být. Odkryjte plachtu z mrtvého těla a z hrůzou zjistíte, že je to Jessica.

KAPITOLA IV. Promluvte si s vedoucím laboratoře (Jim) a následujte ho do laboratoře. Znovu si promluvte s Jimem, který vám sdělí důležité informace o zastřeleném Felden Malthusovi a o Primax company. Vedle umyvadla leží zpráva o vzorku, který jste chtěli nechat analyzovat. Vezměte ji a přečtěte si ji. Než odejdete, prostudujte monitor v rohu místnosti. Nastupte do metra a jeďte do Primax company. Promluvte si s opravářem o jeho práci a sdělte mu, že jste pracovali v podobném oboru. Otevřte opravářův vůz, prozkoumejte plášť, který visí ve dveřích, a ukradněte z něj identifikační kartu opraváře. Ve vozu ještě najdete bednu s nářadím a tu dejte opraváři. Otevřte vstupní dveře a hlídačce ukažte opravářovu ID kartu. Dostanete se do Feldenovy kanceláře. Ze země seberte kleště, prozkoumejte nejprve stůl, a pak pyramidu. Podívejte se na sejf a zadejte vstupní kód 335336. Otevřte sejf, přečtěte si finanční doklady a červenou knihu. Objeví se JoeTV a dá se s vámi do řeči. Vyzpovídejte ho, aby jste získali informace o Noxytechu. Opusťte kancelář a jeďte právě do Noxytechu. Popovídejte si s opilcem a dejte mu láhev piva. Nyní si trošku pohrajete s poplašným zařízením. Nejprve ho polejte kyselinou chlorovodíkovou, a pak stříhejte kleštěmi drátky v pořadí červený, žlutý, zelený a modrý. Můžete vstoupit do Noxytechu. Otevřte kulatý kontejner a vezměte si z něj „hypodermic injector". Promluvte si s vědcem a získejte od něj všechny možné informace, které odhalí spojitosti mezi tajemnou drogou, Victorem Ambrousem a vraždícími monstry. Nakonec se zeptejte na psychiatrickou léčebnu. Přemístěte se do léčebny. Oslovte doktora, který z toho omdlí. Vezměte si jeho plášť, v jehož kapsách najdete diář a klíče. Klíči odemkněte dvířka do podzemí a vstupte. Otevřte ovládací panel a prozkoumejte ho. Potřebný kód (313) najdete v diáři. Po zadání kódu vám bude umožněn přístup do tajné laboratoře. Oblékněte si plášť, vezměte si pistoli a odejděte horními dveřmi. Ocitnete se v místnosti, kde je držen JoeTV. Prozkoumejte stromek, vytrhněte ho z květináče a květináč si vezměte. Nožem na dopisy vypáčte Security Box a zapalte ji sirkami. Položte květináč do míst kam kape ze stropu voda a vylejte ho na Control Panel. JoeTV je připoután, a tak mu pomožte kleštěmi.

KAPITOLA V. Prohlédněte si vstup do budovy a objevíte páčidlo. Po tom, co seberete páčidlo, vyleze z auta řidič. Promluvte si s ním a řekněte mu, že vás posílá JoeTV. Řidič vás odveze do Skyline restaurantu. U vchodu najdete kámen. Vstupte a uvnitř otevřte dveře vpravo. Sledujte na monitoru, jak Victor Ambrouse nechá povraždit všechny drogové bossy. Páčidlem sundejte kryt z ovládacího panelu a přestřihněte dráty kleštěmi. Aby jste nedostali elektrickou ránu, vytrhněte drát za pomoci pláště. Vraťte se do hlavní haly a jděte k počítači. Přilepenou součástku rozbijte kamenem a dovnitř zamontujte drát z ovládacího panelu. Drát na druhém konci přilepte páskou. Jděte otevřít dveře hlavního vchodu, ovšem místo nich se otevře výtah. Nastupte do něj a jeďte do jídelny. Potřebujete vylézt na atrapu viaduktu. Páčidlem uvolněte řečnický stolek a přirazte ho k viaduktu. Prohlédněte si lustry a vylezte na viadukt. Na stropě se nachází poklop bránící vám dostat se na střechu budovy. Potřebujete elektrickou energii k jeho otevření. Zkuste k němu připojit brýle, ale bude vám chybět drát. Vraťte se pro něj dolů. Než vyndáte drát z počítače, strčte kámen mezi dveře výtahu, aby se vám nezavřely. Drátem připojte brýle k poklopu a vylezte na střechu. Co nejrychleji zastřelte pistolí oba muže. Kleštěmi odstřihněte vysílač a seberte ze země šroubovák. Prohlédněte si kryt a odšroubujte všechny čtyři šrouby. Kryt vykopněte a vychutnejte si závěrečnou sekvenci. Konečně se dozvíte odkud se vzali vaše podivné sny a co je vlastně Victor Ambrouse zač. **-Marek**

The Pandora Directive

MAREK RŮŽIČKA

První část návodu.

DEN PRVNÍ. Celý váš příběh začíná vcelku nevinně setkáním s Gordonem Fitzpatrikem. Tento starší muž vás požádá o nalezení jeho přítele Thomase Malloye. Pro začátek vám dá pouze jeho fotografii a zmíní se o tom, že jistý čas bydlel v hotelu Ritz.

Od Fitzpatrika obdržíte 4000 dolarů a vizitku s telefonním číslem. Je pravý čas vyrazit do ulic. Kromě rozhovorů, které jsou popisovány v návodu vám doporučuji si nejdříve projít všechny osoby, žijící na Chandler Ave. Před Ritzem si promluvte s Chelsea.

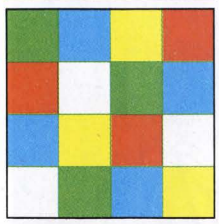
Prohlídněte si pozorně celou ulici. Měli byste najít na zemi Nilovu peněženku. Jděte do skladiště v jihovýchodní části. Uvnitř naleznete bedny a v jedné z nich láhev skotské. Odneste ji šílenému Garymu, který se nachází za hotelem Golden Gate. Dá vám za ní klíč, jež patří Malloyovi. Nyní si znovu promluvte s Chelsea. Když budete přívětivý, podaří se vám smluvit si s ní rande. Jděte do Ritzu, zaplaťte Nilovi dluh a zeptejte se ho na Malloye. Musíte mu dát ještě stovku, než vám řekne, v kterém pokoji Malloy bydlel. Tento pokoj bude zamčený číselným kódem. Nilo vám kód prozradí, ovšem naúčtuje si dalších 500 dolarů. Jděte do Malloyova pokoje, kde vás neznámý muž omráčí.

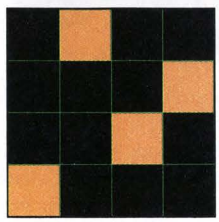
DEN DRUHÝ. Až se proberete z bezvědomí, prohlédněte si pokoj. Z postele seberte šátek, otevřte jednu z krabic a vezměte si z ní knihu Airport of the Gods. V zásuvkách psacího stolu najdete kartu s adresou na Acme Warehouse, fotku Regan a obálku. V křesle je schovaná fotografie Malloy & Llama. Na nočním stolku ještě najdete dopis a stvrzenku ze zastavárny.

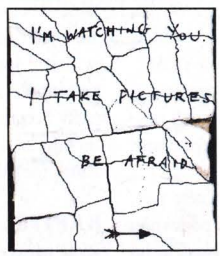
Bohužel jste propásli rande s Chelsea. Ani za ní nejezděte, protože už stejně nebude doma. Místo toho si to nasměrujte do kabiny, o které jste se dočetli v dopise od Davida Wrighta.

V jedné ze zásuvek najdete CDéčko. Vedle stromu najdete zmuchlaný papír, na kterém jsou napsána pravidla k hádance. Vraťte se do Texova pokoje s počítačem a spusťte program na CDéčku. Podle pravidel vyřešte puzzle (viz obr.). Získáte tak kód potřebný k otevření tajné místnosti v kabině a několik dalších informací. Jeďte do kabiny, vylezte po schodech nahoru a shoďte obraz ze zdi. Najdete tak otvírací mechanismus. Musíte v něm označit správná políčka, aby se otevřely zamčené dveře. Uvnitř odklopte poklop na zemi a prohlídněte si mrtvolu (vskutku chutná záležitost). V knihovně leží film. Strčte ho do kamery a prohlídněte si záznam operace.

PUZZLE







Vraťte se zpátky a navštivte Louie v baru. Zaplaťte mu dluh, zeptejte se ho na všechno možné a pak mu ukažte šátek. Poví vám o Emily, tanečnici z Flamingo clubu. Nyní si promluvte s Clintem prodávajícím v Coit Tower. Ukažte mu šátek a on vám nabídne klíč od Flaminga. Vemte si od něj klíč a zeptejte se ho na Guse Leache.

Jděte k zadnímu vchodu do Flamingo clubu. U vchodu seberte z popelnice roztahovací anténu. Odemkněte dveře klíčem od Clintna a vstupte. V clubu najdete Guse, který vás vyhodí ven. Navštivte Chelsea. Nyní si dobře rozmyslete jaké budete volit odpovědi, jestli zůstanete drsným detektivem, nebo nešťastníkem, který kvůli přepadení zmeškal rande. V každém případě pozvěte Chelsea do Flaminga. Nepůjde s vámi, ale umožní vám tam přístup.

Shlédněte video, jak vám Emily řekne o svém podezření, že jí někdo chce zabít a dá vám kousky roztrhaného výhružného dopisu. Po chvíli přijde Gus a znovu vás vyhodí.

DEN TŘETÍ. Nejprve si prohlédněte dopis od Emily a složte ho (viz obr.) Získáte tak stopu na Black Arrow Killera, kterého musíte v tomto dni zneškodnit. Jeďte na policejní stanici za Mackem Muldenem a zeptejte se ho na Black Arrow Killera. To samé udělejte v baru s Louiem. Louie vám řekne o článku v novinách, který se Black Arrow Killerem zabýval a pošle vás hledat noviny do aleje za zastavárnou. Vskutku tam budou v jedné z popelnic. Přečtěte si článek o Black Arrow Killerovy a všimněte si jména autorky tohoto článku. V zastavárně si promluvte s Rookem. Zeptejte se ho na Emilin dopis, Black Arrow Killera a na Luciu Pernell, autorku článku. Dá vám vizitku s telefonním číslem. Z vaší kanceláře zavolejte Luciu Pernell. Řekněte jí o dopise a domluvte si s ní sraz u Louie. Dozvíte se od ní spoustu informací. Na konci videosekvence zahlédnete někoho na střeše budovy Rusty's Funhouse. Jděte ke skladišti a odemkněte ho klíčem od Garyho. Uvnitř otevřte starou truhlu pomocí antény. Vezměte z truhly umělou nohu. Otevřte ovládcí panel k jeřábu, zapněte jeřáb a spusťte ho dolů. Upevněte velkou bednu k jeřábu umělou nohou a ovládacím panelem bednu zvedněte. Z bedny vezměte koberec a fotku Plains of Nazca. Pod bednou najdete mapu Asie.

Nyní je potřeba zjistit, kdo byl muž na střeše Rysty's Funhouseu. Zkuste otevřít dveře do tohoto domu, ale budou zajištěny policejním zámkem. Klíč vám dá Mac Mulden na policejní stanici. Odemkněte Rysty's Funhouse a rozlouskněte kombinaci na zámku (spojte světla v tomto pořadí - první s prvním, druhý se čtvrtým, třetí s druhým a čtvrtý se třetím). Prohlídněte si vnitřek budovy. Za pultem najdete na zemi páku ovládající tajné dveře. Tyto dveře pochopitelně otevřte a vylezte na střechu. Na střeše najdete bundu a v ní manžetu s iniciály DH a útržky fotografie. Fotografii složte (viz obr.). K jejímu podrobnému prozkoumání potřebujete jeden přístroj z Electronic Shopu. Jděte tam, zaplaťte dluh a kupte si Photo Analyzer. Použijte Photo Analyzer na fotku Autotecu, prohlídněte si na ní podrobně políčka s nápisem ulice a číslem popisným. Získáte tak adresu do Autotecu.

Dovnitř se ale nebudete zatím moci dostat. Z kanceláře opět kontaktujte Luciu Pernell a zeptejte se jí na Sandru. Dá vám její adresu. Jeďte k ní a prohlídněte si její pokoj. Na zemi mezi papíry najdete ID kartu od Autotecu. Nyní můžete jet do Autotecu.

Seberte ze stolu hřeben a z jedněch z dveří šňůrku. Spojte tyto dva předměty dohromady, otevřte skleněnou výlohu a hoďte hřeben na desky v prosklené kanceláři. Vedle koše leží ID karta pro hosta číslo 14. Vezměte si jí a v deskách vyhledejte odpovídající číselný kód (8338). Za pomoci ID karty a kódu otevřte dveře do chodby. Zde je to trošku o život, protože tu občas prochází hlídač. Musíte rychle běžet do komůrky vlevo, zavřít za sebou dveře a počkat až hlídač projde celou chodbou a zavře se v jedné z místností. Mezi tím si v komůrce vezměte smeták a mýdlo. Až bude hlídač pryč, opusťte komůrku. Nasypte mýdlo do nádoby vedle únikových dveří. Smetákem pěkně vytřete podlahu před těmito dveřmi a zapněte alarm (otevřte tyto dveře). Hlídač vyběhne ven a rozseká se na zemi. Strčte ho do komůrky. Najděte kancelář Daga Hortona (iniciály DH). Uvnitř vezměte klíč ležící na knihovně, medailon Sandry Collins z dolní zásuvky v psacím stole, klíč od kabinetu z CD přehrávače a poznámku z psacího stolu. Odemkněte levý kabinet a vezměte si z něj fotky Sandry a Emily. Opusťte Autotec a přemístěte se na střechu Rusty's Funhouse. Klíčem Meister lock odemkněte vodní nádrž a podívejte se skrz dalekohled. Čeká vás dramatická a fantasticky zpracovaná videosekvence, kdy se muž vydávající se za Black Arrow Killera snaží zabít Emily a vy mu v tom zabráníte (zde závislý na tom, jak jste před tím hrály, existuje totiž i varianta, při které Emily zemře). Běžte za Rookem do zastavárny a zeptejte se ho na vraha. Pošle vás na střechu, z které se ozývají divné zvuky. Vylezte na střechu a skrčte se co nejvíce to jde. Na protější straně bude stát Dag Horton a bude se otáčet. Vždy, když bude otočen vám zády, musíte rychle popoběhnout směrem k němu a pak se schovat za další zídku. Není to nic lehkého, ale není to také nemožné. Stejně si hru raději uložte, protože když se vám to nepodaří Dag vás zastřelí. Pokud se dostanete až k Dagovi, dojde ke rvačce, při které Dag spadne ze střechy dolů a zabije se.

DEN ČTVRTÝ. Zase vylezte na střechu a prohledejte ji kvůli předmětu, který Dag pohodil na zem. Je to přístroj lokalizující jistý předmět. Zapněte ho a nechte se vést podle zrychlujícího se pípání směrem do kanálu. Přístroj vás dovede až k tajné skrýši za jednou z cihel. Cihla vám však nepůjde vyjmout. Prohlídněte krabice v okolí a z jedné z nich si vezměte dláto. Dlátem vypáčte cihlu a vezměte Emilyinu krabici. Musíte nejprve deaktivovat bombu připevněnou ke krabici. Řešení této tuhé hádanky je následující.

Popisuji vždy náklad, který dáte do převozníka.
1. 2 červené a světle červená. **2.** 2 zelené a světle zelená.
3. 1 červená a světle zelená. **4.** 1 zelená a světle červená.
5. 2 červené a světle červená. **6.** 2 zelené a světle zelená.

Běžte si promluvit s Emily a Gusem do Flamingo clubu. Gas vám sdělí, že papír, kterým byla zabalena Emilyna krabice vyhodil v místech za Flamingem. Jděte tam, a bedlivě poslouchejte. Uslyšíte šustit papír. Podívejte se nad sebe a pomocí antény sundejte papír ze sloupu. Prozkoumejte papír Photo Analyzerem v a levém dolním rohu najdete číslo pošty. Vraťte se do své kanceláře, kde už na vás budou čekat kluci z NSA. Připravte se na veselý výslech. Já jsem to vyřešil asi takto - vtipkoval jsem tak dlouho, dokud Jackson Cross (osoba co vás vyslýchá) neřekl, ať mě jeho kolegové zlikvidují. To je pravá chvíle na vážný přístup. Řekněte část příběhu a pak chvíli zapírejte. Nakonec se přiznejte, že Emilyinu krabici máte u sebe a odevzdejte ji. Během videosekvence obdržíte číslo na Regan Madsen.

Promluvte si s Mac Muldenem o poštovním čísle. Získáte tak adresu na byt Malloye. Jeďte do Garden House a buďte velmi příjemní na stařenku u vchodu. Po chvíli vás pustí do pokoje Malloye. Seberte knihu anagramů, otevřte stůl a vezměte si z něj Cosmic Connection magazín, CDéčko a kartu Everlok Safe. Běžte na chvíli pryč, třeba si prohlídnout CD na počítači u vás doma (stejně neznáte heslo) a pak se vraťte do Garden House. Na židli budou ležet kalhoty a v nich poznámka o skladu Waterfront. Jeďte do tohoto skladu, kde se konečně setkáte s Malloyem. Opět se do toho zamíchají hoši z NSA a Malloy to zaplatí životem.

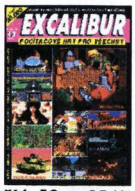
Druhou část očekávejte v příštím čísle. **-Marek**

Máte všechna čísla?

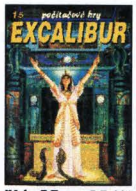
Rádi Vám je zašleme!

číslo 11 15 Kč

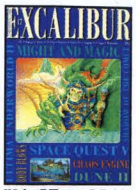
číslo 12 15 Kč

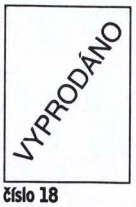

číslo 13 15 Kč

číslo 14

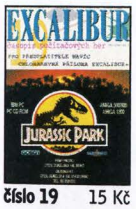

číslo 15 15 Kč

číslo 16 15 Kč


číslo 17 15 Kč



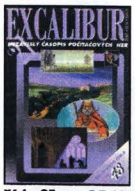
číslo 18


číslo 19 15 Kč

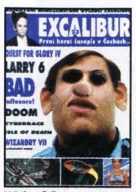
číslo 19+ 15 Kč

číslo 20 15 Kč

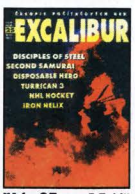
číslo 20+ 15 Kč

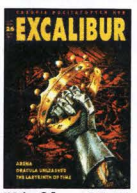

číslo 21 15 Kč

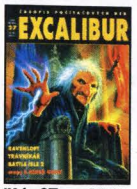
číslo 22 15 Kč

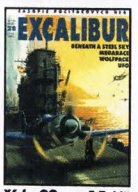

číslo 23 15 Kč

číslo 24 15 Kč


číslo 25 15 Kč


číslo 26 15 Kč


číslo 27 15 Kč


číslo 28 15 Kč

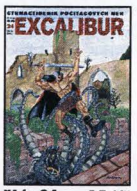
číslo 29 15 Kč

číslo 30 15 Kč

číslo 31 15 Kč

číslo 32 15 Kč

číslo 33 15 Kč

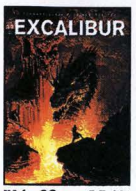

číslo 34 15 Kč

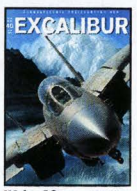
číslo 35 15 Kč

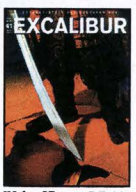
číslo 36 15 Kč

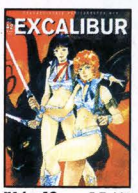
číslo 37 15 Kč

číslo 38 15 Kč


číslo 39 15 Kč


číslo 40 15 Kč


číslo 41 15 Kč

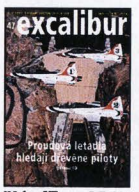

číslo 42 15 Kč

číslo 43 15 Kč

číslo 44 15 Kč

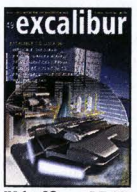
číslo 45 15 Kč

číslo 46 15 Kč



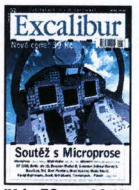
číslo 47 15 Kč

číslo 48 15 Kč

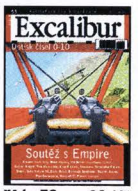

číslo 49 15 Kč

číslo 50 75 Kč

číslo 51 85 Kč



číslo 52 39 Kč



číslo 53 39 Kč

číslo 54 39 Kč

číslo 55 39 Kč

č. 56+CD 140 Kč

ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE (PŘÍKLAD)

Excalibur 20-27,33	=135 Kč
Excalibur 50	= 75 Kč
Excalibur CD 51,52	=150 Kč
Excalibur 56 + CD	=140 Kč
příplatek doporučeně	=20 Kč
CELKEM	**520 Kč**

Starší Excalibur CD

Excalibur CD 50 Cena 75 Kč
PC: Air Power, Buried in Time, The Dig, Mechwarrior 2, Pinball Illusion, SQ6, Worms...

Excalibur CD 51 Cena 75 Kč
PC: Magic Carpet I a II, Mission Critical, Raven, Shadow of the Empire, Tilt...

Excalibur CD 52 Cena 75 Kč
(CD-ROM magazín 1)
PC: Dual Module Player, Fast Tracker, Apache, Entomorph, Fatal Racing, Kingpin, Project X, Shivers, Superfrog, Ultimate Body Blows, Wing Commander IV, Chess Housers, DDM Soccer '95, Rol Crusaders, Scorched Earth. **MAC:** File Typer, Graphic Converter, Launcher, Mac LHA, Super Memory, Dark Forces, Marienbad, Nether World, Oxyd, SideMinder!, Swoon, Zap'T'Balls. **AMIGA:** LHA, LZH SFX, LZX, UnARJ, UnRAR, DMS, ReOrg, Balder's Grove, China Callenge 3, Cursed Kingdoms, Miniblast, Knights, Pong, Shooter, Space Taxi, Damage 3D, Deluxe Pacman AGA, ECS, Extreme Violence, Scorched Tanks 1.85, Thesius XII, Think a Mania, Viper, Nemac IV, Vzpoura.

Excalibur 56 + CD Cena 140 Kč
Mnohasetstránkový Excalibur na CD! Interaktivní hra o video „Poborský dal góla". Přes 1000 programů (hry, dema, sharewa-re, freeware...)
PC-hry-dema: Age of Rigles, Albion, Cyberkid, Daey Thompso's Class Decathlon, Fighter Duel, Gearheads, Greed, Iron Blood, Mudwall, PBA Bowling, PGA Golf '96, Piranha, Quake 1.0, Rebel, Return Fire, The Settlers II, Shattered Steel, Subspace, Total Mania, Total Slaughter, Virtual Snooker. **AMIGA-hry-dema:** AB3D, Ballunacy, Boulderdash 3D, BorisBas, Breathless 1.1, Desert Apache, Final Uni, Nemac IV 3D T 1.1, Capital Punishment beta demo 5.0, Putty Squad, Slam Tilt, Speed!!!, Teeny Weenys, Ten Agent, Tomcat, Trapped. **MACINTOSH-hry-dema:** A-10 Attack!, Civilization, Curse of Dragor, Flashback, Marathon II, Sim Ant, Sim Earth Explorer, Sim Life, Tubular Worlds, Warcraft, Warlords II, Wing Commander IV. **PC, AMIGA I MACINTOSH:** Další stovky dem...

Historické Amiga magazíny

Extra nabídka pro Amigisty: staré (a dobré) Amiga magazíny, u nichž historická hodnota převyšuje hodnotu informací. Stojí za to je mít! **Na skladě jsou čísla 3, 4, 5 a 6 za celkovou cenu 80 Kč.**

Předplatné: Excalibur

12 čísel .....234 Kč
6 čísel .....117 Kč

Excalibur + CD

12 čísel.....990 Kč
6 čísel.....445 Kč

Jak získat nabízené tituly?

Složenkou typu C poukážete peníze na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1** a na zadní část složenky do *„Zprávy pro příjemce"* napíšete za co a kolik platíte. Za doporučené zasílání je příplatek 20 Kč / zásilku. Zaplacené tituly obdržíte do 28 dnů poštou.

Dotazy a připomínky volejte tel./fax 02/66712315-6 v pracovní dny mezi 9. a 15. hodinou.

Varování! Vážení obchodní přátelé, dejte si velký pozor na následující firmy, neboť nedodržují své závazky - dosud nezaplatili Excaliburu a tím blokují jeho činnost - podobné nepříjemnosti by mohly způsobit i Vám:
INZERENTI: **MediGroup s.r.o. - Studio LUKAS - SONY, Vochozka Trading, VV Computers, T.D.M.**
DISTRIBUTOŘI: **A.L.L. production, PNS, Transpress.**
Příště uvedeme též zodpovědné osoby.

GAMES WORLD

pasáž Světozor, Vodičkova 41, tel. 2415 2130

Vaše prodejna her v centru Prahy.

INZERCE

V CENÁCH OD 19.550,- bez DPH

(platí pro sestavu MINI TOWER s procesorem DX4 - 100MHz, 256 KB Cache, 4 MB RAM, VGA 1 MB PCI, FD 3.5“, HD 850 MB, myš, CS/US klávesnice, barevný monitor 14“ MPR II, Non Interlace)

počítače BRAVE

BRAVE®

CHIP České vydání Tip
březen '94
září '95
červenec '96

PC MAGAZINE CZECH EDITION EDITORS' CHOICE
červenec '95
listopad '95
květen '96
červen '96

486 DX5-133 / 4 MB RAM	19 750,-	15“ monitor MPR II-NI, dig.	+ 2 600,-
AMD K5 - 75 / 8 MB RAM	21 650,-	HD 1,2 GB	+ 1 600,-
AMD K5 - 100 / 8 MB RAM	22 850,-	RAM 4 MB	+ 650,-
INTEL P5 - 120 / 8 MB RAM	24 450,-	CD ROM MITSUMI FX 400	+ 1 650,-
INTEL P5 - 150 / 16 MB RAM	28 950,-	CD ROM MITSUMI FX 800	+ 3 400,-
INTEL P5 - 166 / 16 MB RAM	33 050,-	WINDOWS 95	+ 2 900,-

AUTORIZOVANÍ PRODEJCI PC BRAVE

BENEŠOV U PRAHY: ABS Import, Malé náměstí 233, Tel.: 0301/256 80 BOSKOVICE: AGcomp, Masarykovo nám. 27, Tel.: 0501/45 41 03-04 BRNO: ProCA, Purkyňova 99, Tel.: 05/411 221 72-6 BRNO: PROŠEK elektrosystémy a.s., Ponávka 2, Tel.: 05/57 19 96 BRNO: ProCA, Elektrodům, Jánská ul., Tel.: 05/422 104 87 BRNO: ProCad, Hudcova 78, Tel.: 05/415 133 45 BŘECLAV: ProCA, Husova 3, Tel.: 0627/32 23 55, 241 10 ČESKÉ BUDĚJOVICE: LIBRA Electronics, Chelčického 13A, Tel.: 038/731 17 42-45 DĚČÍN: DeCe Computers, Žerotínova 378, Tel.: 0412/221 13 FRENŠTÁT POD RADHOŠTĚM: COMELS, Náměstí míru 18, Tel.: 0656/5/64 41 FRÝDEK MÍSTEK: COMELS, Malé nám. 100, Tel.: 0658/369 97 HAVÍŘOV: NOW, Kosmonautů 12, Tel.: 069/64 10 760, 64 12 890 HRADEC KRÁLOVÉ: 2EL, Riegrovo nám. 1493, Tel.: 049/306 80 HRADEC KRÁLOVÉ: LIBRA Electronics, Machkova 587, Tel.: 049/67 23 51 JABLONEC NAD NISOU: APSIS, Anenské nám. 7, Tel.: 0428/206 60 JIHLAVA: M-SOFT, Jana Masaryka 12, Tel.: 066/206 23 KARLOVY VARY: KANCELÁŘSKÉ SYSTÉMY, Sokolovská 77, Tel.: 017/496 11-12 KUTNÁ HORA: BITEST, Štefánikova 8, Tel.: 0327/48 37 LIBEREC: ProCA, Široká 32, Tel.: 048/259 58 LOUNY: ProCA, Mírové nám. 129, Tel.: 0395/39 08 OLOMOUC: HVS PLUS, Blažejské nám. 13, Tel.: 068/522 90 61 OPAVA: ProCA, Náměstí Republiky 11 (OD Breda), Tel.: 0653/21 26 20, linka: 427 OSTRAVA: ProCA, Valchařská 15, Tel.: 069/23 27 25 OSTRAVA: NOW, 28. října 29, Tel.: 069/611 61 24 OSTRAVA: ProCA, Sokolská 39, Tel.: 069/21 22 65 OSTRAVA: VISTA-TCO, Dvořákova 26, Tel.: 069/22 38 43 OSTRAVA-PORUBA: GS Data servis, Slavíkova 6168, Tel.: 069/691 41 01 PARDUBICE: BECO, Jindřišská 2038, Tel.: 040/621 00 49 PLZEŇ: LIBRA Electronics, Zbrojnická 6, Tel.: 019/722 62 33 PRAHA 1: ProCA - shop, Skořepka 1057/6, Tel.: 02/242 195 81 PRAHA 5: LIBRA Electronics, Nádražní 92, Tel.: 02/53 89 02 PRAHA 10: ProCA, Na Vinobraní 1792/55, Tel.: 02/67 28 31 16-17, 67 28 31 21-22, Fax: 02/76 94 10 PRAHA 10: LIBRA Electronics, Úvalská 38, Tel.: 02/781 71 85 PRAHA 10: Alpako, Milánská 410, Tel.: 02/786 91 83 PRAHA 10: ALWIL Computers servis, Průběžná 76, Tel.: 02/782 26 31 PŘEROV: TILL CONSULT, Čechova 29, Tel.: 0641/20 19 15-17 SLANÝ: GOLEM, Velvarská 136, Tel.: 0314/52 09 36 TEPLICE: CBS, Dubská 2404, Tel.: 0417/455 65 TIŠNOV: ProCA, Brněnská 262, Tel.: 0504/726 TURNOV: 2EL, Bezručova 788, Tel.: 0436/218 89 ZÁBŘEH: ProCA, Postřelmovská 1B, Tel.: 0648/881 27 ZLÍN: TILL CONSULT, Tř. Tomáše Bati 299, Tel.: 067/60 12 29 ŽĎÁR nad SÁZAVOU: LIBRA Electronics, Nádražní 24, Tel.: 0616/268 12

LIBRA ELECTRONICS s.r.o.

ProCA

SPOLEČNÝ PROJEKT

Všechny značky a produktová jména jsou obchodní nebo registrované obchodní značky.

Sestavíme libovolnou konfiguraci PC dle Vašich požadavků. Uvedené ceny neobsahují DPH.